AMSTRADEBDO ET P.C.

N°1 7 F.
22 octobre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-1-7F





ELITE

Ferez-vous partie de l'élite des richissimes businessmen *de l'espace* ? Saurez-vous naviguer, combattre et négocier en évitant *les pirates* et extra-terrestres hostiles ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce fantastique jeu d'intelligence et de dextérité doté d'un simulateur de vol, 8 galaxies et 2000 planètes.

EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE



EXISTE AUSSI POUR COMMODORE 64/128 APPLE EN VERSION ORIGINALE.



DISPONIBLE EN CASSETTE ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.



PROMOPRESS

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Michel Maman, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Jean-Pierre Siméon, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER.

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

22, v'là un hebdo ! Et un hebdo Amstrad ! Et l'hebdo de tous les Amstrad, PC 1512 compris !
AMSTRADEBDO, d'accord, il est super, mais il va devenir encore meilleur lorsque vous y participerez. Alors, on attend vos plans, vos listings, vos programmes, vos idées, votre courrier, et tout ce que vous avez envie de nous envoyer OK, je compte sur vous ?
Bon, je file, j'ai la boîte à lettres à poser. A mercredi prochain !

Philippe MARTIN.

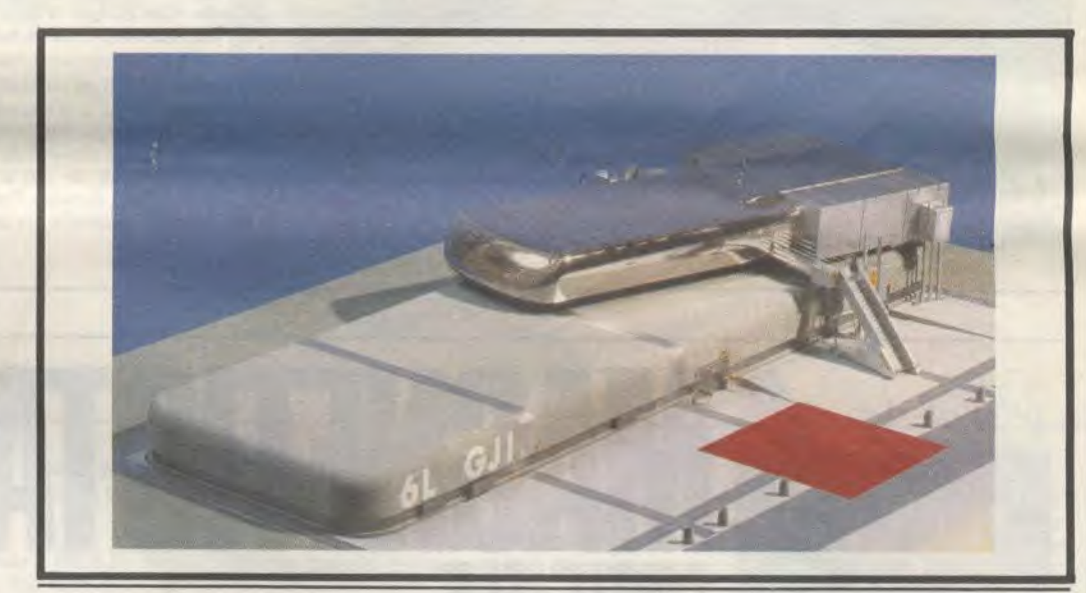
AMSTRADEBDO ET megaM VOUS OFFRENT UN JETON GRATUIT !

Rejoignez les petits hommes verts, MEGAM vous attend au Parc de la Villette, dans son espace micro-informatique.
N'oubliez pas de vous munir de cet exemplaire d'AMSTRADEBDO NUMERO 1:on vous l'échangera à l'entrée contre un jeton vous permettant d'essayer les ordinateurs et les logiciels les plus récents.



MEGA, MEGA, MEGAM

Onze heures trente, la nuit commençait à poser son calme réparateur sur la ville. Ma déambulation sans fin se poursuivait et je n'arrivais toujours pas à me décider. La tête légèrement penchée, le regard au sol, je parcourais l'avenue à grandes enjambées contrôlées, comme dans un ralenti cinématographique.
Je laissais la rêverie se disperser, quand d'un seul coup, comme venu de nulle part, un être m'apparut.
Interloqué et effrayé tout à la fois, je ne pus contrôler un brusque mouvement de recul.
Pas très grand, pourvu de quatre membres comme vous et moi, il était vert, entièrement vert de la tête aux pieds. Un frisson de peur me parcourut tout le corps, il approcha. Sa démarche dodelinante et pataude, sa tête ovaloîde surmontée de deux antennes, son regard rieur et complice me rassurèrent quelque peu.
Il approcha encore un peu et dit d'une voix nasillarde et métallique : **"MEGAM..., VILLETTE..., JEU..., MEGAM."**
Ma frayeur se transforma bientôt en une intense curiosité. L'allure pacifique de l'être prédisposait au dialogue que j'engageai la gorge sèche.
"Qui es-tu ? D'où viens-tu ? "
L'être "MEGAM" semblait ne pas comprendre ces mots d'une dramatique banalité. Il répéta : "MEGAM, VILLETTE, JEU, MEGAM." et extirpa d'une de ses poches une photographie. Elle montrait une construction futuriste tout en longueur aux angles arrondis surmontés d'une partie métallique.
Il reprit : "MEGAM, VILLETTE" en me tirant par la manche. C'était une invite à le suivre. Je compris alors qu'il me dirigeait vers le Parc de la Villette, tout près du lieu de notre rencontre. L'endroit était désert en cette heure tardive. Pourtant, à droite de la Grande Halle, un halo de lumière indiquait qu'il se passait quelque chose...



Nous approchions, j'aperçus au travers des larges baies vitrées d'autres "Megam" verts. Il semblait régner en ces lieux une atmosphère fébrile. Megam ouvrit la route et me fit pénétrer en ce lieu. Je restai sans voix. L'espace était vaste, divisé en plusieurs modules, un être vert vint nous accueillir. Il se présenta et dit : "Mon nom est Malain, bienvenue à MEGAM. Permettez-moi de vous faire visiter cet espace de jeu et d'aventure". Nous passâmes le portillon et je découvris l'endroit. Sur la droite une série de meubles aux couleurs fluo, rose, jaune, vert, couverts de revues. Je compris que c'était l'aire de lecture. Toutes les publications micro-informatiques, anglaises, américaines et françaises étaient là, à disposition, prêtes à être lues et relues.
Pourtant mon attention se fixa ailleurs. Au milieu de la salle, occupant le plus vaste espace, une série de meubles gris, disposés comme un long serpent m'attira irrésistiblement. Chaque module, une cinquantaine en tout, contenait un écran relié à son clavier, avec devant chacun d'eux un petit siège en deux volumes : un pour les fesses, l'autre pour les genoux. Très confortable. Je reconnus les machines. Une majorité d'Amstrad 464 et 6128, des CBM 64 et 128, des Thomson MO5 et TO9, des Atari 520 ST, des MSX, des Apple II et des compatibles PC.
Malain m'expliqua : " **MEGAM** est un lieu de découverte et d'expérimentation."
MEGAM propose l'accès à plusieurs centaines de logiciels. Ces logiciels sont distribués par serveurs locaux en nano-réseaux, et seront bien sûr renouvelés régulièrement, en privilégiant les nouveautés.
MEGAM est un lieu d'expérimentation par le public. Il présente des jeux originaux, collectifs, spectaculaires, utilisant des combinaisons nouvelles de technologies de pointe.
C'est aussi un lieu de rencontres et d'événements : concours de créateurs de jeux, "premières" de logiciels et matériels, présentation de prototypes et de robots.
Il poursuivit : " **MEGAM** est divisé en quatre espaces : l'espace lecture, l'espace spectaculaire, l'espace jeux et un comptoir de vente de logiciels. "
Megam se veut un lieu de loisir où l'informatique n'est ni contraignante ni pédagogique, mais tout simplement **AMUSANTE** ".
Puis il se tut. Je restai ébahi devant tout cela. Il sourit et proposa de m'installer devant un écran. Je choisis un Amstrad. Une page de présentation apparut, une touche, un menu : je choisis parmi quatre types de jeux. Numéro deux, arcade aventure, une liste...
Je sélectionne Bactron de Loriciels. Quelques écrans du jeu m'expliquent son maniement et me demandent d'introduire un jeton.
Malain me sourit encore une fois et dit : "Le chargement du jeu est déclenché par un jeton que vous achetez à l'entrée de Megam. Pour 25 F, vous avez le droit d'entrer (10 F), et des jetons qui autorisent 40 minutes de jeu. "
Il fit glisser l'objet cuivré et rond dans la fente et me laissa me dépêtrer avec l'animal jaune nommé Bactron.







ATLANTIC CHALLENGE GAME
VIRGIN

NOTE, TECHNIQUE

16/20

NOTICE : 15. Juste ce qu'il faut mais pas plus.
GRAPHISME : 17. De la belle ouvrage !
ANIMATION : 17. La fatigue du marin est bien dosée.
SON/BRUITAGE : 10. Un peu léger.
INTERET : 17.
ORIGINALITE : 19. Comme c'est original !
QUALITE/PRIX : 18.
AUTRE : 16. Programmation rapide et parfaite.

RAPPEL HISTORIQUE : pendant l'été dernier, Richard Branson, PDG de Virgin (les disques, entre autres), a réussi à établir un nouveau record de la traversée en bateau à moteur de l'Atlantique en 3 jours et 10 heures. "On s'en fout !" crie le cœur des lecteurs, ignorants. Vous avez tort : car Richard Branson, malin comme un marin, puissant comme un PDG international, s'est tout de suite édité lui-même un soft de simulation de sa performance ! Je navigue en juillet, je programme en Août, j'édite en Septembre : ça c'est un homme ! Et en plus, le logiciel est du tonnerre. Je sors de deux heures de test ininterrompues, et sachez que je me sacrifie en arrêtant pour écrire ce ? # $ # ! ! d'article !

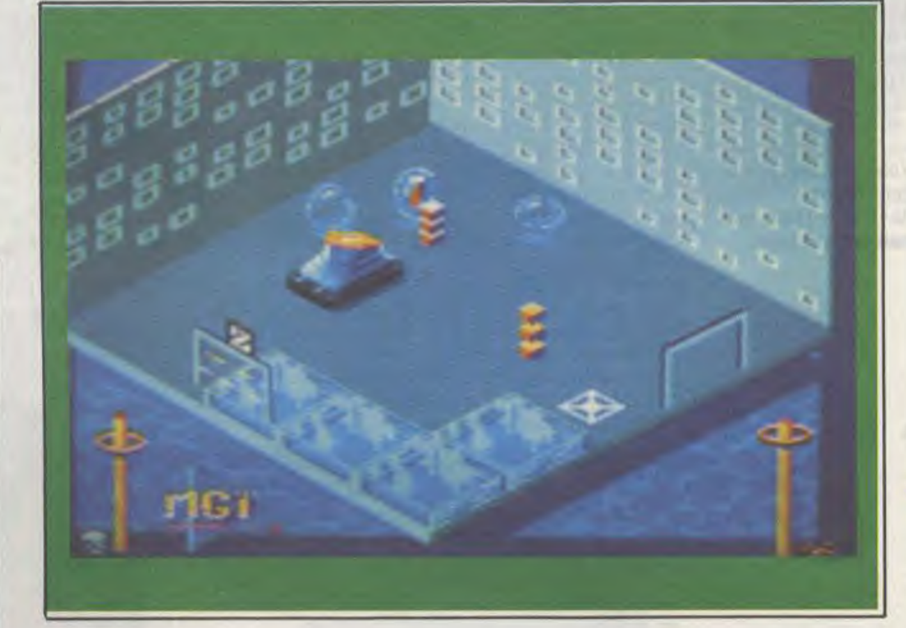
VISITONS D'ABORD LE BATEAU. Vaste et grand luxe : il ne tient même pas dans un seul écran. Pour le voir de profil, il en faut deux. Le premier, c'est l'avant (la proue, diront les vieux loups de mer), le second, c'est le milieu et l'arrière (la poupe, diront les mêmes). Le personnage se déplace horizontalement, au joystick, et accède ainsi à divers appareils. Un coup de bouton pour utiliser l'appareil.
D'abord le télex. Quand on est PDG de Virgin, même si on s'offre trois jours de grande aventure sur mer, faut rester les pieds sur terre, et continuer à faire tourner la boutique. Bref, on vous appelle de Londres en permanence pour vous demander de prendre des décisions aussi difficiles que : "Faut-il faire enregistrer les Glu Boys ?", "Voulez-vous ouvrir un magasin de disques à Stockholm ?", "Acceptez-vous de construire un réacteur nucléaire ?", j'en passe et des meilleures ! Faites votre choix au feeling, et vous gagnerez ou perdrez des sous. Le score final en tient compte.
Un peu plus loin, le radar. Essentiel. Pour être léger, le bateau a peu de fuel; il faut donc se ravitailler régulièrement auprès de tankers; le radar vous indique la distance qui vous sépare du prochain, et le cap en degrés qu'il faut suivre. Un petit coup d'œil au radar est indispensable toutes les deux minutes.
Ah ! La bouffe ! voici la cuisine, modeste mais bien équipée. Il est conseillé de venir y manger de temps en temps, sinon le personnage s'affaiblit, se déplace à la vitesse d'une tortue anémique. Il suffit d'attendre : le compteur de calories grimpe sous vos yeux. N'espérez pas faire de bons gueuletons : on est toujours dérangé en plein repas par un télex ou un iceberg... A côté, la carte : elle donne la trajectoire idéale et, un pauvre point rouge dans l'immensité de l'océan, la position du bateau. Commode, mais sans plus. Encore quelques mètres, et vous arrivez devant l'escalier qui mène au cockpit. C'est joli, on voit la mer. On voit aussi s'il fait beau ou brumeux, jour ou nuit. Et surtout, on peut piloter : cap, vitesse, tout au joystick ! Un dernier effort, et nous arrivons à la salle des machines. Un bon marin sait ménager sa monture : divers cadrans indiquent le degré de chauffe des moteurs, leur niveau de fatigue, ainsi que la vitesse moyenne en nœuds depuis le départ.

C'EST PARFAIT, TOUT CELA..., MAIS OÙ SONT LES DIFFICULTÉS ? Rassurez-vous, il n'en manque pas. Régulièrement, des messages apparaissent dans une fenêtre défilante : "Bateau de pêche (ou iceberg) droit devant"; il faut modifier le cap pour éviter l'obstacle; ce qui ne se fait que dans le cockpit... juste au moment où vous étiez en train de manger ! Retour précipité dans la cabine... On vous avertit aussi des messages télex. Il faut y aller, ou se résigner à perdre de l'argent... Horreur : le moteur est au bord de l'explosion ! Vite, la salle des machines, puis le cockpit ! Le cap est-il toujours bon pour rejoindre le prochain tanker ? Visite urgente au radar, retour au cockpit, je m'affaiblis, je vais manger, demi-tour un iceberg, ouf ! évité, les moteurs chauffent, je vais manger, morbleu un bateau de pêche, etc... Infernal ! Et c'est long, long comme une traversée en solitaire... Au moins trois quarts d'heure pour arriver au bout ! Mais les premiers essais sont bien plus courts ! Moralité : il est encore possible de réussir des simulations originales et passionnantes. Bravo Monsieur Branson.





MAGNETIC TANK
LORICIELS



NOTE, TECHNIQUE

18/20

NOTICE : Qui en a besoin ?
GRAPHISME : 18. Ah ! Les bleus profonds de Loriciels.
ANIMATION : 20. Magnifik tank.
SON/BRUITAGE : 18. Efficace et suffisant.
INTERET : 18. Quand est-ce que sort MGT II ?
ORIGINALITE : 18. Un parcours puzzle dans l'espace.
QUALITE/PRIX : 16.
AUTRE : 18. J'adore et vous adorerez MGT !!!

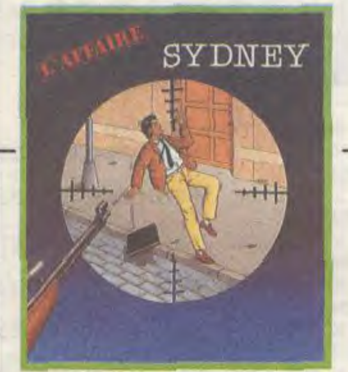
BLEU PÉNÉTRANT, ÉCLAIR, AZUR. Ah ! Le bleu ! Oui. D'abord parler du bleu et du noir profond de l'espace...
Un engin intersidéral, un MGT, un magnétik tank, fuse au-dessus d'une dalle grisée, ses chromes bleutés, luisant dans les ténèbres glacés et impénétrables. Voguant vers un autre-part lointain, redoutable, il cache dans ses entrailles métalliques, un fil puissant pour accomplir sa mission destructive. Traçant dans l'espace-temps, un sillon électrique, il laissse derrière lui quelques traînées roses...
Le dessin est saisissant : diagonales nettes, angles droits vifs, contrastes accusés, ombres tranchées.
En bas de l'écran, près d'une palette multicolore, la signature de l'artiste. Merci, mister Masson, pour ces dégradés et ces camaïeux azuréens.
(Fin de la période bleue).

BRUISSEMENT - SOUFFLE - ZEPHYR. (Voler, glisser, se mouvoir comme une aile dans le vent...)
La première vision du MGT est celle d'un vaisseau qui s'en vient atterrir mollement, dans une salle cubique aux longs murs bleus et gris. 3 portes. L'une d'entre elles est fermée par un faisceau laser inoffensif, mais qu'il faudra détruire.
Il a pris contact avec le sol et s'est immobilisé. Un léger mouvement du joystick et le voilà qui tourne, vire, volte, pour s'arrêter dans une des 8 positions possibles. Accentuez la pression sur le joystick (ou gardez appuyée la touche du clavier) et le MGT se mettra en mouvement avec un bruissement feutré, légèrement différent de celui qui accompagne sa rotation. Admirez sa souplesse, voyez les effets de l'inertie, maîtrisez ses glissades. (Animation admirable).

ROSE-SANG. PALPITATIONS - ARMES. (Il respire, il est vivant...)
Deux canons dépassent de l'avant du MGT, une pression sur le bouton de feu, les actionne. L'impact du tir s'aperçoit sur les objets touchés et le son habituel des armes redoutables, un sifflement aigu et rapide, accompagne chaque rafale.
Et puis... et puis plus rien. Se mouvoir et tirer sont les seules manoeuvres possibles du MGT ! Dix secondes seront donc largement suffisantes pour comprendre le mécanisme du jeu.
La porte n'a pas résisté, le premier tir lui a été fatal. Dans l'autre pièce, apparaît alors, une masse rosâtre et changeante : le cerveau de la MEGABASE. Voilà l'ignoble ennemi qu'il faut détruire ! Feu !... Il semble pourtant qu'il n'y ait qu'un seul moyen de détruire ce tas de cellules ignobles : arriver dans cette pièce, par l'autre porte. Mais pour arriver à l'autre porte...

MOUVEMENT - PIEGES - CLEFS ET SERRURES. (Ton fil, Ariane...)
Quel est le chemin ? Où se trouve la bonne voie ? Les premières salles sont presque vides ; mais, plus loin un rayon laser vertical et mortel, va et vient, barrant le passage. Plus loin encore, d'étranges bulles tranparentes se gonflent, se rétractent et éclatent sous l'impact des balles. A quoi servent-elles ? Qui défendent-elles ?...
Des blocs transparents, eux aussi, empêchent le MGT de passer dans l'autre pièce. Une croix blanche est dessinée sur le sol. A quoi sert-elle ? Et ces symboles étranges, au-dessus de certaines portes ou le long de quelques grands murs bleus ? Plus étrange encore: une porte située à mi-hauteur de l'écran, apparemment inaccessible. Comment la franchir, puisque le tank ne vole pas ? La solution est-elle dans cette pièce au fond du labyrinthe ? Et quel Minautore sanguinaire attend derrière cette porte ? Où sont les clefs ? Et pour quelles serrures ?,,,
La destruction est peut-être aussi au bout du chemin. Une ou deux fausses manoeuvres? une dalle piégée et c'est l'explosion. Coincé entre 2 blocs transparents, la seule fin possible, c'est l'évasion obtenue en appuyant deux fois sur ESCAPE...'
(Mourir ? Si vite ? Si souvent ?...)

STRATEGIE - APPRENDRE ET COMPRENDRE. (Dieu ne joue pas aux dés...)
Le moteur essentiel de ce jeu est l'apprentissage et la compréhension. Au fil du jeu et des découvertes, vous vous apercevrez que rien n'a été laissé au hasard, que chaque pièce possède un scénario personnel, conçu et établi à l'avance.
Avec une logique sans faille, Pascal JARRY, a concocté un univers de délicieux petits puzzles, dont la résolution est autant de petits régals.
Simplicité d'exposition, facilité d'accès, ce logiciel met en relief la beauté plastique et l'économie de moyens qui doivent être les qualités d'un "grand" jeu. Certes, l'adresse y joue un rôle, mais la réflexion et la mémoire sont toujours sollicitées. Vous n'y trouverez pas des monstres colorés ou des vaisseaux spatiaux foudroyants, non, mais des problèmes quasi-abstraits, dont l'intérêt et la force rappelle celle des "nobles" jeux de société comme les dames ou le go.
Mélange subtil de simplicité et de raffinement, "MGT" est plus qu'un jeu : presque de l'Art !



INFOGRAMES

SYDNEY *INFOGRAMES*

DANS LE CHAMP ROND DU VISEUR, s'encadre la tête d'un homme. Il sourit, paisible. Soudain, un claquement bref ! L'homme grimace. Un trou rouge au milieu du front, il s'effondre... Dans le lointain, crescendo, monte le sifflement aigu des sirènes de Police...

- Des témoins ?
- Oui, chef, Estrade Jeannot, il a vu un homme s'enfuir du 9, place de la République.
- Je le verrai plus tard. Vous avez fouillé le corps ?
- Non chef.
- Bien, ne touchez à rien, je m'en occupe.

D'abord, bien saisir la scène, graver les moindres détails dans votre mémoire : le corps étendu, la blessure horrible au crâne, la mallette, l'ombre du réverbère... Ensuite, sans hâte, minutieusement, fouiller la victime : une clef, un portefeuille, carte bleue, carte d'Identité : Sydney Jean, 5 place Jean Jaurès, marié, 2 enfants.
A première vue, un homme tranquille, se rendant à son travail. Maintenant, ouvrir la mallette : un carnet, des adresses, un numéro de téléphone. Insister, fouiller encore... Une photo s'échappe. Je distingue un couple qui s'embrasse. C'est une photo en noir et blanc, prise à contre-jour, on ne distingue pas les traits de l'homme, ni ceux de la femme.
- On a vu d'où venaient les coups de feu ?
- Oui, chef de l'immeuble d'en face, au quatrième.

Monter les escaliers. Inspecter les couloirs. Ecarter les curieux. Le policier de garde s'efface pour me laisser entrer. Pousser la porte. Examiner la chambre...
Celle-ci est toute simple, une chaise, une fenêtre ouverte. Une plante qui jaunit consciencieusement sous un tableau passe-partout; mon regard est attiré par la douille vide, du 7.65, qui brille au bas des rideaux. Je la saisis délicatement en l'enfermant dans mon mouchoir.
- Donnez ça au labo, quand il viendra. N'oubliez pas de lui dire de vérifier les empreintes sur les vitres. Si on me demande, je suis au bureau.

VOILA, L'ENQUETE DEMARRE, elle me rappelle l'affaire "Vera Cruz" qu'on m'avait confiée à mon arrivée à la B.R. (Brigade de Recherche) de St Etienne. Vera Cruz était cette jeune prostituée notoire qui avait été assassinée par... inutile de le rappeler, son nom est encore sur toutes les lèvres. Ce fût un succès, ce fut même mon premier succès !
Bien entendu, j'avais et j'ai toujours à ma disposition, outre les moyens traditionnels (déposition, comparaison des éléments, examens divers, graphologie, autopsie et balistique), le formidable réseau informatique DIAMANT, permettant d'interroger à distance la B.D.R.J (Brigade départementale de recherche judiciaire), le C.R.R.J. (Centre de rapprochement et de recherche Judiciaire), les différents commissariats (C.I.A.T.) et les renseignements généraux (R.G.)
Si un de ces services possède une information, celle-ci s'affichera sur mon écran, ainsi que la photo de la personne concernée. Au besoin, je pourrai tirer un listing de ce rapport.
Ouvrons d'abord le rapport d'autopsie : "... pénétration frontale d'un projectile ressorti au niveau du bulbe. Mort par perforation de la boîte crânienne et destruction partielle du cerveau..." C'est net. Du travail de pro, ou alors d'un bon viseur.
L'épouse, Mariane Sydney née Dupuis, affirme dans sa déposition, qu'elle ne lui connaissait aucun ennemi. Je me demande bien, moi, en quels termes, ils étaient ces deux-là...
Voyons, la déposition de Maître Decol. Tiens ? ! une procédure de divorce. Hum ? ! Et qu'en dites-vous chère Marianne ? Vous confirmez ! C'est vous qui demandiez une séparation, mais votre mari s'y opposait !... Tiens !...

L'ENQUETE EST LANCEE. INTERET, VENGEANCE. JALOUSIE, AMOUR, mesquinerie, lâcheté, tendresse, les sentiments humains du plus vil au plus généreux vont s'y cotoyer. Le métier, c'est aussi cela : dénouer le fil enchevêtré des passions humaines !
Comme l'affaire Vera Cruz, voici une autre enquête imaginée par Gilles BLANCON (qui fait partie de la "grande maison"). Vous y retrouverez les mêmes superbes portraits en noir et blanc (mode 2) des témoins et protagonistes de l'affaire, la même ambiance prenante qui vous laissera l'esprit vide vers quatre plombes du mat, hagard mais heureux d'avoir réussi à trouver que le meurtrier c'est...
J'y mettrai les mêmes réserves : la rigidité, toute policière, de l'analyseur de syntaxe (il accepte autopsie, mais pas autopsi Sydney, attention aux fautes d'orthographe !) ainsi que les trop nombreux messages qui reçoivent la réponse :"Service non concerné - Stop-".
Au total, c'est quand même un très bon investissement pour les MAIGRET en herbe.



NOTE, TECHNIQUE

15/20

NOTICE : 14 L'indispensable est là. C'est l'essentiel
GRAPHISME : 18. J'aime les portraits en noir et blanc.
ANIMATION : 14. Meurtre en direct.
SON/BRUITAGE : 12. Feutré.
INTERET : 15. Faites avouer tout le monde...
ORIGINALITE : 16. Faudrait peut-être pas en faire trois comme ça !
QUALITE/PRIX : 12.
AUTRE : 16 L'ambiance des polars qui a fait le succès de "L'Affaire Vera Cruz".



ELITE *FIREBIRD*

LE REDAC CHEF S'EST APPROCHÉ DE MOI et m'a dit nonchalamment :
-"Tiens, si t'as rien à faire, ponds moi 2 ou 3 lignes sur ELITE de Firebird; ça vient de sortir pour les CPC, en français.

- Euh ? !... Chef, il faut que je vous dise, je l'ai déjà testé sur une autre bécane. (NDLR : Horreur ! Un adultère avec autre chose qu'un Amstrad chéri ? Viré !) Et je dois vous dire, chef aimé et respecté, que : 1) Toutes mes petites amies m'ont quitté.
2) Mes enfants ont changé de nom.
3) Je me suis payé une crise de tremblements nerveux de 18 jours, genre palu des hauteurs, quand on m'a décollé du poste, alors que l'EDF venait de me couper le jus, à cause que ça faisait quatre mois que je payais plus mes factures. Ça a vraiment été dur, chef, pour remonter la pente, parce que quand on commence ELITE, on devient vraiment accro. Ça peut avoir des conséquences terribles. Soyez humain, chef, pas moi !".
Là, j'ai tout de suite vu, que j'aurais pas du dire ça. Vu que ça fait peu de temps qu'il sait qu'il est vraiment pas humain... Son regard bleu acier, est devenu encore plus bleu acier que d'habitude. Nerveusement, il a aboyé :
- "Je savais que t'avais rien dans les circuits. T'es vraiment bon qu'à tester du MSX ! T'es rien qu'un programme basic de chez minable soft."
J'ai pas cillé. Il a poursuivi : "Reste pas dans cette boucle vide, mec, remue-toi la puce ! Sors dehors si t'as de la Rom ! Fais-le ! !"
J'ai su que j'étais piégé. Il a ajouté :
- "J'ai tout prévu, t'auras droit à une notice complète de 70 pages en français, un dilateur de temps : 1 minute = 1 heure et j'te mets sous hypnose avec contrôle médical permanent ! Ok ?
- Mais, chef...
- Discute pas, le programme sur disquette est chargé, t'as une affichette 54 x 32, avec la silhouette d'une vingtaine de vaisseaux qui apparaissent dans les 8 galaxies et... tu entends ? : " Le Beau Danube bleu", c'est la musique du soft ! Regarde, regarde, ton vaisseau COBRA MKII, avec ses boucliers déflecteurs sieman, son laser à tir rapide et son système missile, qui tournoie en 3D dans l'espace, comme dans 2001 L'Odyssée de l'espace...
J'aurais pas dû jeter un œil sur l'écran. j'ai même pas senti l'aiguille de la seringue me transpercer le bras... Il paraît que j'ai parlé pendant mon sommeil...

NOTE N°1 PLANETE LAVE
Ici, le commandant Jameson, à bord du COBRA MKII. Vaisseau de commerce et de guerre bien sûr ! Je suis amarré à la station Coriolis de Lave, qui est aussi centre d'entraînement à l'accostage des vaisseaux, une des manœuvres les plus difficiles à réaliser
Je vous conseille de vous entraîner énormément avant de partir dans l'hyper espace, car hors de Lave, point de salut ! Une fausse manœuvre et c'est la mort !
Mon idéal est d'atteindre les statuts d'Elite, d'après ma fiche de renseignement, je suis pour l'instant inoffensif. J'y parviendrai même s'il faut passer par tous les stades : moyen, compétent... dangereux, mortel, car j'ai la foi ! Je vaincrai !
Je sais que je ne vivrai pas vieux si je ne me procure pas des armes performantes. Elles sont chères ! Mon rêve est de me procurer un laser à faisceau (1000 crédits) qui peut percer 410 mm de métal FR ! Les pirates avec leurs vaisseaux Fer-de-lance, n'auront qu'à bien se tenir ! Je n'ai pour l'instant que 100 crédits. Lave étant une planète plutôt agricole, je vais acheter du textile ici et essayer de le revendre à un bon prix sur Orerve qui est plutôt industrielle.
Comment sais-je tout cela ? Simple, mon ordinateur de bord me permet de consulter la banque de données galactique, ainsi, je peux localiser un monde jusqu'à 90 années-lumière et obtenir des renseignements sur lui, par exemple :
Leesti est à 3,6 AL de Lave, il a un gouvernement-état-corporatif, son niveau technique est 11, cinq milliards d'habitants y vivent (humains), il est réputé pour son karaté sur boue et son cocktail leestien Di ! Le commerce des biens légaux et illégaux se fait sur les stations Corioli, proches de toutes les planètes et ce n'est que sur ces stations que les cours des différents produits sont affichés.
Je vais programmer la planète Orerve et passer dans l'hyper-espace.
Feu !... Voilà, le cadran de contrôle s'est allumé. Accélérer, décélérer, monter, plonger, tourner, regarder sur les côtés où derrière, armer mes missiles, contrôler le fuel, surveiller le radar pour apercevoir les stations ou les vaisseaux amis ou ennemis : une foule de tâches m'attend. Dans un vaisseau spatial on ne chôme pas ! Ça c'est la vraie vie !

NOTE N°30... à 60,7 ANNEES LUMIERES DE LAVE
Ici le commandant Jameson. Voilà plusieurs mois que je sillonne l'espace. A mon actif : 2 fers-de-lance, quelques asp MKII et plusieurs pythons ainsi qu'une dizaine de bonnes transactions réussies. Mon statut a changé, je suis compétent à présent.
J'ai suffisamment de crédits pour tenter un saut intergalactique et frôler de plus près l'espace-sorcier !
Je laisse ces quelques notes à tous les débutants qui pourront s'inspirer de mon expérience...
J'ai entendu que dans cette galaxie, une race insectoïde sévissait : les Thargoïdes et leurs robots Thargons. Certains d'entre-eux auraient même un statut ELITE comparable aux Humains ! J'en doute !... L'Aéronaute galactique paye une bonne prime pour la destruction d'un tel vaisseau. L'idée me tente fort... Je suis prêt pour le saut. 10.9.8... Zéro !... (Fin de note).
Il paraît que je suis resté 3 semaines dans cet hopital. j'en ai aucun souvenir. Hier, en passsant au journal, le rédac-chef a glissé sa poigne humide dans la mienne en disant "On a eu peur pour toi petit." Peur de Quoi ? Quest-ce que c'est tous ces mystères ! ? La rumeur court qu'un nouveau logiciel superdément de combat et de simulation économique bien réalisée vient d'être traduit. le Rédac Chef veut même pas en parler ! Comment ça s'appelle déjà ? Ah ! Oui, ELITE de chez Firebird...

NOTE, TECHNIQUE

17/20

NOTICE : 15 Soixante-dix pages en français. Ça met dans l'ambiance, mais c'est incomplet.
GRAPHISME : 15. Vaisseau fil de fer, plusieurs écrans intéressants.
ANIMATION : 18. Ah ! L'espace et ses vaisseaux galactiques... J'aime !
SON/BRUITAGE : 15 Le Beau Danube bleu, agrémenté de quelques bruits : On aurait encore pu faire mieux.
INTERET : 18. Les commencements sont difficiles, mais après, quel pied !
ORIGINALITE : 20. A la fois simulation économique et navigation spatiale de combat !
QUALITE/PRIX : 17.
AUTRE : 18. Programme prenant, et qui dure, et qui devient complexe, et qui augmente d'intérêt, et qui... à lire (en anglais) pour compléter le jeu : "The Dark Whell" de Robert Holstock.

ZOMBIE

Daniel METZ

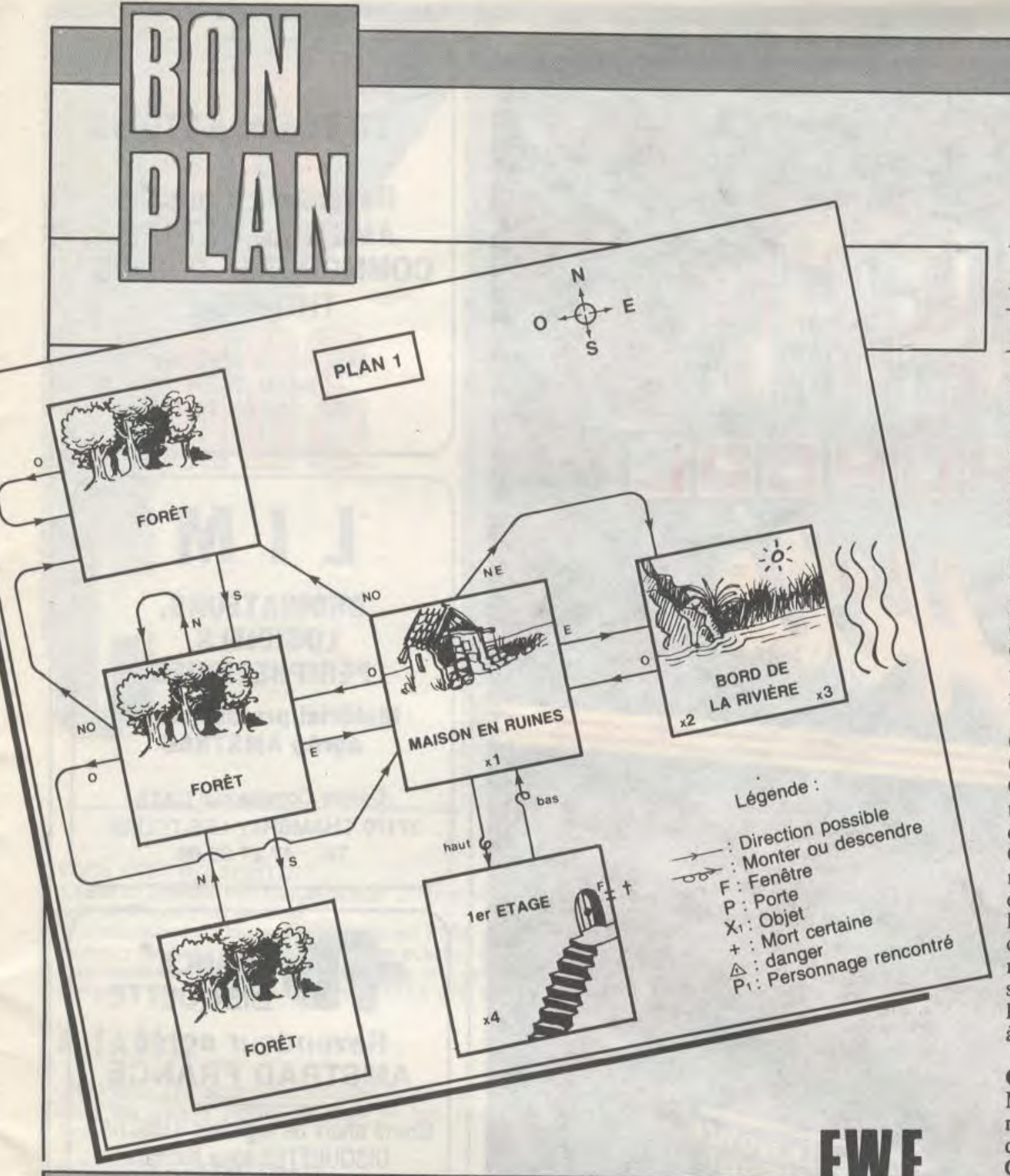
Une légende circulait parmi les zombies dont vous êtes le dernier survivant : une statuette magique dissimulée dans les environs est sensée conférer l'immortalité à son détenteur. Votre seul espoir de survie réside en sa découverte, votre nourriture - des morceaux de chair (beûrk) - se faisant de plus en plus rare...

Mode d'emploi : les règles sont incluses. Votre nourriture est représentée par les caisses clignotantes. Passez un tableau en appuyant sur COPY. Pour utiliser les trampolines, montez dessus et poussez le joystick vers le haut. Evitez la présentation par appui sur FIRE au moment des explications. En ligne 5420, le signe '<' correspond au caractère obtenu par CTRL/H.

```
1 ' DANS LES LIGNES 5310,5350 ET 60
70 ,LES "X" SONT A REMPLACER PAR D
ES "CONTROLE X".
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*       METZ   DANIEL        *
40 '*                            *
50 '*          ZOMBIE            *
60 '*                            *
70 '*        (C) 1986            *
80 '*                            *
90 '******************************
100 '
110 '
120 GOSUB 2700
130 GOTO 6080
140 '
150 '
160 ' DEFINITION DES CARACTERES
170 SYMBOL AFTER 32
180 SYMBOL 255,231,231,0,126,126,0
,231,231          '  MUR
190 SYMBOL 254,187,213,171,255,255
,213,171,213      '  PORTE
200 SYMBOL 253,1,3,7,15,31,63,127,
255               '  COIN GAUCHE
210 SYMBOL 252,128,192,224,240,248
,252,254,255      '  COIN DROITE
220 SYMBOL 251,255,85,255,85,255,8
5,255,85          '  GRILLE
230 SYMBOL 250,24,124,24,62,24,120
,30,24            '  CORDE
240 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,126,126,1
26                '  CAISSE
250 SYMBOL 248,195,231,153,219,129
,231,153,129      '  TREMPOLINE
260 SYMBOL 247,0,0,0,0,0,0,45,255
                  '  LIANE
270 SYMBOL 246,0,0,129,145,84,213,
171,129           '  ARC ELECTRIQUE
280 SYMBOL 245,255,5,25,55,52,2,5,
255               '  BLOCK
290 SYMBOL 235,6,6,60,12,18,16,104
,8                '  STANLEY DR.1
300 SYMBOL 234,6,6,24,46,16,24,36,
36                '  STANLEY DR.2
310 SYMBOL 233,96,96,28,48,72,8,22
,16               '  STANLEY GA.1
320 SYMBOL 232,96,96,24,116,8,24,3
6,36              '  STANLEY GA.2
330 SYMBOL 231,6,6,60,15,20,98,2,0
                  '  STANLEY DR.S
340 SYMBOL 230,96,96,60,240,40,70,
128,0             '  STANLEY GA.S
350 SYMBOL 229,48,54,24,46,37,4,2,
0         '  STANLEY TOMBE 1
360 SYMBOL 228,0,16,32,164,116,24,
108,12    '  STANLEY TOMBE 2
370 SYMBOL 227,19,11,14,3,25,106,1
36,4      '  STANLEY TOMBE 3
380 SYMBOL 226,26,26,60,88,88,20,2
0,16      '  STANLEY GRIMPE 1
390 SYMBOL 225,88,88,60,26,26,40,4
0,8       '  STANLEY GRIMPE 2
400 SYMBOL 224,24,219,36,24,24,36,
36,66   '  STANLEY ELECTROCUTE 1
410 SYMBOL 223,66,24,219,60,153,24
,102,129 '  STANLEY ELECTROCUTE 2
420 SYMBOL 222,89,90,60,24,24,36,6
8,68  '  STANLEY ACCROCHE LIANE 1
430 SYMBOL 221,154,90,60,24,24,36,
34,34 '  STANLEY ACCROCHE LIANE 2
440 SYMBOL 220,24,24,126,153,24,36
,36,36  '  STANLEY ATTEND 1
450 SYMBOL 219,24,24,60,90,153,36,
36,36   '  STANLEY ATTEND 2
460 SYMBOL 218,1,66,116,89,217,116
,82,145 '  LASER VERS DROITE
470 SYMBOL 217,128,66,46,154,155,4
6,74,137'  LASER VERS GAUCHE
480 SYMBOL 216,24,24,62,89,56,20,2
0,44    '  STANLEY PRIS LASER 1
490 SYMBOL 215,0,16,8 ,236,31,127,
132,24  '  STANLEY PRIS LASER 2
500 SYMBOL 214,0,0,0,0,0,0,139,255
        '  STANLEY PRIS LASER 3
510 SYMBOL 213,153,90,60,24,24,36,
36,36   '  STANLEY S'ELEVE 1
520 SYMBOL 212,24,24,255,24,24,36,
66,66   '  STANLEY S'ELEVE 2
530 SYMBOL 211,24,24,189,90,24,20,
36,22   '  STANLEY S'ELEVE 3
540 SYMBOL 210,24,24,60,91,88,36,3
6,36    '  STANLEY SUICIDE 1
550 SYMBOL 209,26,26,62,88,88,36,3
6,36    '  STANLEY SUICIDE 2
560 SYMBOL 208,24,28,58,92,88,36,3
6,36    '  STANLEY SUICIDE 3
570 SYMBOL 207,24,28,58,92,88,36,3
6,36    '  STANLEY SUICIDE 4
580 SYMBOL 206,48,52,26,252,24,36,
36,36   '  STANLEY SUICIDE 5
590 SYMBOL 205,0,6,14,24,20,24,12,
60      '  STANLEY SUICIDE 6
600 SYMBOL 204,194,98,28,56,88,164
,36,36  '  STANLEY SUICIDE 7
610 SYMBOL 203,24,24,60,90,90,36,3
6,36    '  STANLEY GAGNE 1
620 SYMBOL 202,24,24,60,218,24,36,
36,36   '  STANLEY GAGNE 2
630 SYMBOL 201,26,26,62,88,88,36,3
6,36    '  STANLEY GAGNE 3
640 SYMBOL 200,0,0,0,0,6,6,22,254
        '  STANLEY SE RELEVE 1
650 SYMBOL 199,0,0,0,24,24,60,90,2
55      '  STANLEY SE RELEVE 2
660 SYMBOL 198,24,24,60,90,90,36,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 1
670 SYMBOL 197,24,24,58,90,90,36,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 2
680 SYMBOL 196,24,24,58,90,91,36,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 3
690 SYMBOL 195,24,24,56,91,89,37,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 4
700 SYMBOL 194,24,24,56,88,91,37,3
7,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 5
710 SYMBOL 193,0,0,0,0,0,0,0,240
        '  STANLEY SE DECOMPOSE 6
720 SYMBOL 192,24,24,60,88,88,36,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 7
730 SYMBOL 191,24,24,220,152,152,3
6,36,36 '  STANLEY SE DECOMPOSE 8
740 SYMBOL 190,24,24,28,216,15_,16
4,36,36 '  STANLEY SE DECOMPOSE 9
750 SYMBOL 189,24,24,28,24,152,164
,164,164' STANLEY SE DECOMPOSE 10
760 SYMBOL 188,0,0,0,0,0,0,0,15
        '  STANLEY SE DECOMPOSE 11
770 SYMBOL 187,24,24,60,24,24,36,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 12
780 SYMBOL 186,24,24,60,24,24,34,3
6,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 13
790 SYMBOL 185,24,24,60,24,24,32,3
9,36    '  STANLEY SE DECOMPOSE 14
800 SYMBOL 184,24,24,60,24,24,32,3
6,39    '  STANLEY SE DECOMPOSE 15
810 SYMBOL 183,24,24,60,24,24,64,3
6,39    '  STANLEY SE DECOMPOSE 16
820 SYMBOL 182,24,24,60,24,24,0,22
8,39    '  STANLEY SE DECOMPOSE 17
830 SYMBOL 181,24,24,60,24,24,0,36
,231    '  STANLEY SE DECOMPOSE 18
840 SYMBOL 180,0,24,24,60,24,24
        '  STANLEY SE DECOMPOSE 19
850 SYMBOL 179,0,0,24,24,60,24,24,
0       '  STANLEY SE DECOMPOSE 20
860 SYMBOL 178,0,0,0,24,24,60,24,2
4       '  STANLEY SE DECOMPOSE 21
870 SYMBOL 177,0,0,0,0,0,24,60,60
        '  STANLEY SE DECOMPOSE 22
880 SYMBOL 176,0,0,0,0,24,60,60,25
5       '  STANLEY SE DECOMPOSE 23
890 SYMBOL 175,90,36,36,231,255,15
3,231,165      '  TREMPOLINE 2
900 SYMBOL 174,0,0,0,0,24,24,60,90
    '  STANLEY COUP DE TREMPOLINE
910 SYMBOL 173,24,24,60,90,90,36,3
6,36           '  STANLEY HEUREUX 1
920 SYMBOL 172,24,24,60,90,153,36,
36,36          '  STANLEY HEUREUX 2
930 SYMBOL 171,24,24,60,219,24,36,
36,36          '  STANLEY HEUREUX 3
940 SYMBOL 170,24,24,189,90,24,36,
36,36          '  STANLEY HEUREUX 4
950 SYMBOL 169,24,219,60,24,24,36,
36,36          '  STANLEY HEUREUX 5
960 SYMBOL 168,0,0,24,4,31,63,84,1
66       '  STANLEY TAPE PAR TERRE
970 SYMBOL 167,153,90,60,24,24,36,
66,66 '  STANLEY ACCROCHE LIANE 3
980 '
990 SPEED INK 10,10:DEFINT a-z:DIM
 E(41,25):TABLEAU=1:ENERGIE=100:GO
SUB 2940
1000 '
1010 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,
0:INK 3,0:BORDER 0:SOUND 1,255,260
,15,5,9
1020 FOR Y=2 TO 24
1030 FOR X=1 TO 40
1040 READ A
1050 LOCATE X,Y
1060 IF A=0 THEN GOTO 1200
1070 IF A=1 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
255);:GOTO 1200
1080 IF A=2 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
254);:GOTO 1200
1090 IF A=3 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
253);:GOTO 1200
1100 IF A=4 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
252);:GOTO 1200
1110 IF A=5 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
245);:GOTO 1200
1120 IF A=6 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
251);:GOTO 1200
1130 IF A=7 THEN PEN 2:PRINT CHR$(
250);:GOTO 1200
1140 IF A=8 THEN PEN 3:PRINT CHR$(
249);:GOTO 1200
1150 IF A=9 THEN PEN 1:PRINT CHR$(
248);:GOTO 1200
1160 IF A=10 THEN PEN 2:PRINT CHR$
(247);:GOTO 1200
1170 IF A=11 THEN PEN 1:PRINT CHR$
(246);:GOTO 1200
1180 IF A=12 THEN PEN 1:PRINT CHR$
(218);:GOTO 1200
1190 IF A=13 THEN PEN 1:PRINT CHR$
(217);:GOTO 1200
1200 E(X,Y)=A:NEXT X,Y
1210 READ FCAISSE,LY,LX1,LX2,LP1X,
LP2X,LPY,LT,PX,PY
1220 WINDOW #3,1,40,1,2:X=PX:Y=PY:
GOSUB 2820:GOSUB 2840:INK 1,26:INK
 2,12:INK 3,10,20:BORDER 0:SPEED I
NK 3,3:FORCE=0:ELAN=0
1230 GOSUB 5450
1240 '
1250 IF INKEY(75)=0 THEN GOSUB  13
80
1260 IF INKEY(74)=0 THEN GOSUB  15
10
1270 IF INKEY(72)=0 THEN GOSUB  16
50
1280 IF INKEY(73)=0 THEN GOSUB  17
30
1290 IF TABLEAU<>3 THEN L=L+1:IF L
>(LT/15) THEN GOSUB 2640:L=0
1300 IF INKEY(9)=0 THEN TABLEAU=TA
BLEAU+1:GOTO 2940
1310 TIMI=TIMI+1:IF JOY(0)=0 AND E
(X,Y+1)<>0 AND LIA=0 AND COR=0 THE
N SP$=CHR$(220)
1320 IF JOY(0)=0 AND E(X,Y+1)<>0 A
ND LIA=0 AND COR=0 AND E(X,Y-1)=0
AND LIA=0 AND COR=0 THEN GOSUB 238
0
1330 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT SP$;
1340 IF INKEY(67)=0 AND LIA=0 AND
COR=0 AND E(X,Y+1)<>0 THEN 5650
1350 IF JOY(0)=16 AND E(X,Y)=0 AND
 E(X,Y+1)=1 THEN 3060
1360 GOSUB 1980
1370 GOTO 1250
1380 '
1390 TIMI=0
1400 IF X=40 THEN RETURN
1410 IF FORCE>0 AND E(X+1,Y)=9 THE
N  RETURN
1420 IF E(X,Y-1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT" ":X=X+1:GOSUB 2430:LIA=1:
RETURN
1430 IF E(X,Y)=0 AND E(X+1,Y)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X+1:GOSUB
 1900:RETURN
1440 IF E(X+1,Y)=11 THEN PEN 3:LOC
ATE X+1,Y:PRINT CHR$(246):PEN 1:DA
X=X+1:DAY=Y:GOSUB 2530:RETURN
1450 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X+1,Y-1)
=10 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":LOCAT
E X,Y-1:PEN 2:PRINT CHR$(247):PEN
1:X=X+1:GOSUB 2430:LIA=1:RETURN
1460 IF E(X+1,Y)=9 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":X=X+1:Y=Y-1:GOSUB 2430:R
ETURN
1470 IF E(X+1,Y)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":X=X+1:GOSUB 1900:GOSUB 2
300:RETURN
1480 IF E(X,Y)=7 AND E(X+1,Y)=0 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(250
):PEN 1:X=X+1:GOSUB 1900:COR=1:RET
URN
1490 IF E(X+1,Y)=7 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":X=X+1:GOSUB 1900:GOSUB 2
350:COR=1:RETURN
1500 RETURN
1510 '
1520 TIMI=0
1530 IF FORCE>0 AND E(X-1,Y)=9 THE
N RETURN
1540 IF E(X,Y-1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT" ":X=X-1:GOSUB 2430:LIA=1:
RETURN
1550 IF E(X,Y)=0 AND E(X-1,Y)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X-1:GOSUB
 1810:RETURN
1560 IF E(X,Y)=7 AND E(X-1,Y)=8 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(250
):PEN 1:X=X-1:GOSUB 2300:GOSUB 190
0:RETURN
1570 IF E(X-1,Y)=11 THEN PEN 3:LOC
ATE X-1,Y:PRINT CHR$(246):PEN 1:DA
X=X-1:DAY=Y:GOSUB 2530:RETURN
1580 IF E(X,Y)=0 AND E(X-1,Y)=10 T
HEN LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X-1:GOSU
B 2430:LIA=1:RETURN
1590 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y-1)=1
0 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":LOCATE
X,Y-1:PEN 2:PRINT CHR$(247):PEN 1:
X=X-1:GOSUB 2430:LIA=1:RETURN
1600  IF E(X-1,Y)=9 THEN LOCATE X,
Y:PRINT" ":X=X-1:Y=Y-1:GOSUB 2430:
RETURN
1610 IF E(X-1,Y)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":X=X-1:GOSUB 1810:GOSUB 2
300:RETURN
1620 IF E(X,Y)=7 AND E(X-1,Y)=0 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(250
):PEN 1:X=X-1:GOSUB 1810:COR=1:RET
URN
1630 IF E(X-1,Y)=7 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":X=X-1:GOSUB 1900:GOSUB 2
350:COR=1:RETURN
1640 RETURN
1650 '
1660 TIMI=0
1670 IF E(X,Y+1)=9 THEN LOCATE X,Y
+1:PEN 1:PRINT CHR$(175):LOCATE X,
Y:PRINT CHR$(174):FOR S=1 TO 50:NE
XT:FORCE=FORCE+1:TR=1:SOUND 1,800-
(FORCE*4),28,15,1,9,1 :LOCATE X,Y+
1:PRINT CHR$(248):RETURN
1680 IF E(X,Y-1)=10 THEN GOSUB 243
0:RETURN
1690 IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y-1)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(250
):Y=Y-1:COR=0:GOSUB 2350:RETURN
1700 IF E(X,Y-1)=0 THEN RETURN
1710 IF E(X,Y)=0 AND E(X,Y-1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y-1:COR=1
:GOSUB 2350:RETURN
1720 IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y-1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(250
):Y=Y-1:COR=1:GOSUB 2350:RETURN
1730 '
1740 TIMI=0
1750 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y+1)=0
 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:RE
TURN
1760 IF E(X,Y+1)=0 AND E(X,Y+1)=0
OR E(X,Y+1)=1 THEN RETURN
1770 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y+1)=8
 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:GO
SUB 2300:RETURN
1780 IF E(X,Y)=0 AND E(X,Y+1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:COR=1
:GOSUB 2350:RETURN
1790  IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y+1)=7 T
HEN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(25
0):Y=Y+1:COR=1:GOSUB 2350:RETURN
1800 '
1810 IF SAU<>0 THEN RETURN
1820 IF X MOD 7=0 THEN SP$=CHR$(23
2):RETURN
1830 IF X MOD 7=1 THEN SP$=CHR$(23
3):RETURN
1840 IF X MOD 7=2 THEN SP$=CHR$(23
0):RETURN
1850 IF X MOD 7=3 THEN SP$=CHR$(23
2):RETURN
1860 IF X MOD 7=4 THEN SP$=CHR$(23
3):RETURN
1870 IF X MOD 7=5 THEN SP$=CHR$(23
2):RETURN
1880 IF X MOD 7=6 THEN SP$=CHR$(23
0):RETURN
1890 '
1900 IF SAU<>0 THEN RETURN
1910 IF X MOD 7=0 THEN SP$=CHR$(23
5):RETURN
1920 IF X MOD 7=1 THEN SP$=CHR$(23
4):RETURN
1930 IF X MOD 7=2 THEN SP$=CHR$(23
1):RETURN
1940 IF X MOD 7=3 THEN SP$=CHR$(23
5):RETURN
1950 IF X MOD 7=4 THEN SP$=CHR$(23
4):RETURN
1960 IF X MOD 7=5 THEN SP$=CHR$(23
5):RETURN
1970 IF X MOD 7=6 THEN SP$=CHR$(23
1):RETURN
1980 '
1990 IF CAISSE=FCAISSE AND GAGN=0
THEN GOSUB  2460 :RETURN
2000 IF E(X,Y)=8 THEN GOSUB 2300
2010 IF X=40 AND Y=23 THEN TABLEAU
=TABLEAU+1:GOTO 2940
2020 IF E(X,Y+1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT" ":Y=Y+2:GOSUB 2230:LIA=0:
RETURN
2030 IF Y=2 THEN ELAN=0:FORCE=0
2040 IF ENERGIE<1 THEN 5560
2050 IF E(X,Y+1)=1 THEN FORCE=0:EL
AN=0
2060 IF E(X,Y)=0 THEN COR=0
2070 IF E(X,Y+1)=11 AND LIA=0 THEN
 LOCATE X,Y+1:PEN 3:PRINT CHR$(246
):PEN 1:DAX=X:DAY=Y+1:GOTO 2530
2080 IF JOY(0)=0 AND E(X,Y+1)=9 TH
EN FORCE=0:ELAN=0
2090 IF E(X,Y-1)<>10 THEN LIA=0
2100 IF TR=1 AND E(X,Y+1)=9 THEN E
LAN=FORCE+1:TR=0:LOCATE X,Y+1:PRIN
T CHR$(248)
2110 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)=8 THEN
 LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOSUB 2
300:GOSUB 2270:ELAN=ELAN-1:TR=0:RE
TURN
2120 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)=11 THE
N DAX=X:DAY=Y-1:GOSUB 2540
2130 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)<>0 THE
N SOUND 1,10,10,15,7,2,31:ENERGIE=
ENERGIE-5:GOSUB 2840:GOSUB 2270:EL
AN=ELAN=0:TR=0
2140 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=9 THEN L
OCATE X,Y:PRINT CHR$(247):Y=Y+1:FO
RCE=0:ELAN=0
2150 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=7 THEN L
OCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR$(250):PE
N 1:Y=Y-1:GOSUB 2270:ELAN=ELAN-1:T
R=0:RETURN
2160 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=0 THEN L
OCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOSUB 227
0:ELAN=ELAN-1:TR=0:RETURN
2170 IF E(X,Y+1)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":Y=Y+1:GOSUB 2290:RETURN
2180 IF E(X,Y+1)=0 AND LIA=0 AND C
OR=0 AND ELAN=0 AND E(X-1,Y+1)=10
THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:X=X
+1:SOUND 1,100,1,15,0,0,31:GOSUB 2
230:FORCE=FORCE+1:RETURN
2190 IF E(X,Y+1)=0 AND LIA=0 AND C
OR=0 AND ELAN=0 THEN SAU=1:LOCATE
X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:GOSUB 2230:FORC
E=FORCE+1:RETURN ELSE SAU=0
2200 IF E(X,Y+1)=10 AND LIA=0 AND
COR=0 AND ELAN=0 THEN PEN 2:LOCATE
 X,Y:PRINT CHR$(247):Y=Y+1:GOSUB 2
230:FORCE=FORCE+1:LIA=1:RETURN
2210 RETURN
2220 '
2230 IF Y MOD 3=0 THEN SP$=CHR$(22
9):RETURN
2240 IF Y MOD 3=1 THEN SP$=CHR$(22
8):RETURN
2250 IF Y MOD 3=2 THEN SP$=CHR$(22
7):RETURN
2260 '
2270 IF Y MOD 2=0 THEN SP$=CHR$(21
3):RETURN
2280 IF Y MOD 2=1 THEN SP$=CHR$(21
2):RETURN
2290 '
2300 IF CAISSE+1=FCAISSE THEN 2320
 ELSE ENV 1,1,12,1,1,0,5,12,-1,2:E
NV 3,1,13,1,12,-1,3:ENT 3,5,40,1,5
,20,1,10,25,1:ENV 4,11,1,5,2,0,120
,11,-1,14:ENT -5,14,-10,1,1,120,1:
ENV 5,1,12,1,15,-1,12
2310 ENV 6,1,12,1,12,-1,9:ENV 7,15
,-1,1:ENV 8,10,1,1,20,0,1,10,-1,2:
ENT -8,2,1,1:ENV 9,1,15,1,15,-1,4:
ENT -9,9,5,3,1,-45,3:SOUND 1,250,9
0,0,4,5,3
2320 E(X,Y)=0:CAISSE=CAISSE+1:SCOR
E=SCORE+120:ENERGIE=ENERGIE+10:GOS
UB 2840
2330 RETURN
```

Suite page 19

BON PLAN



DEMAIN, DÈS L'AUBE

SALUT ! SALUT A VOUS, les braves, les déridés, les héros, les perceurs de mystères, les crocheteurs de secrets, les obstinés, les forcenés, les tenaces, les pugnaces, les surdoués de l'énigme et du puzzle !

Salut à vous, les cerveaux, les créatifs, les imaginatifs. Jetons un regard dédaigneux - mais serein - sur les larves hystériques aux doigts tétanisés qui agitent frénétiquement leurs joysticks chauffés à blanc et entrons, mes héros, dans le monde de l'AVENTURE... ! Car il nous appartient !

Quant à la bleusaille : sur un rang, FIXE !... Ouvrez grandes vos feuilles décollées, les nouveaux ! Appuyez sur Control-Shift-Escape, on repart à zéro, j'vais tout vous expliquer !

C'EST QUOI, UN JEU D'AVENTURE, CHEF ?

C'est simple mon petit gars, t'es sur un monde que tu ne connais pas et tu dois remplir une mission que tu connais à peine !

Ça peut être : sauver la fille du roi, avant qu'elle ne succombe au charme du grand Vil-1 (ça va encore si le roi n'a qu'une fille !) ou bien retrouver les six tonnes de sorbitol égarés aux quatre coins de la galaxie, avant que la planète ESTOMAK n'explose de l'accumulation des gaz, ou bien encore savoir qui on est ? Où on se trouve ? Et quel est le numéro de téléphone de la nana canon assise à côté de vous !

QU'EST-CE QU'ON RISQUE CHEF ?

Mourir !... mais, bof ! C'est rien qu'un mauvais moment à passer. Si t'as sauvé la partie, le temps de recharger le logiciel et, en charette, Huguette ! Ça repart, dare-dare ! Edouard !

QUEL MATOS JE PRENDS, CHEF ?

Faut des grandes feuilles à petits carreaux, des crayons, une gomme, plus : café, maxiton ou chocolat lait-noisettes, côte d'or n°3 et de quelques jours à quelques siècles devant soi. Avec un dico French-Anglais, car si quelques softs sont sortis dans la langue de notre beau pays, la plupart pratique la langue de Lady D (comme le fait si brillamment le prince Charles !).

JE PEUX ME SERVIR DU PAPIER CHEF ?

Pas pour ça, crétin ! Le papier c'est pour le plan. Incontournable, le plan ! (Lecteurs chéris on les attend vos plans !). Voici un exemple de tracé de plan, qui présente quelques caractéristiques communes à de nombreux jeux d'aventure.

La Maison en ruines, est le point de départ (voir plan 1). Un objet (X1) s'y trouve. De là, on peut choisir 5 directions différentes (explorez-les toutes) : E, NE, NO, O, Haut (UP en anglais).

Les 2 premières aboutissent au même endroit : le bord de la rivière. Est-ce un cul de sac ? Peut-on la traverser à pied ? En nageant ? Doit-on construire un radeau ? Autant de questions auxquelles il vous faudra répondre.

NO, O, aboutissent dans la forêt. Ici plusieurs problèmes se posent : est-ce le début d'un labyrinthe ? Y-a-t-il un danger quelconque ?

Dans les deux cas, prenez les précautions utiles habituelles :

1 - Sauvez la partie.

2 - Déposez un objet.

Cette dernière précaution vous permettra de reconnaître l'endroit si vous repassez par ce lieu.

De toutes façons, explorez systématiquement toutes les directions possibles, lisez attentivement les descriptions sur l'écran en notant les moindres détails. Ne croyez pas que "Nord" suivi de "Sud", vous ramènera obligatoirement au même endroit. Lorsque ça devient trop compliqué pour vos petites têtes d'oiseaux, vous pouvez essayer de faire un plan différent (plan 2), et n'oubliez pas les couleurs !...

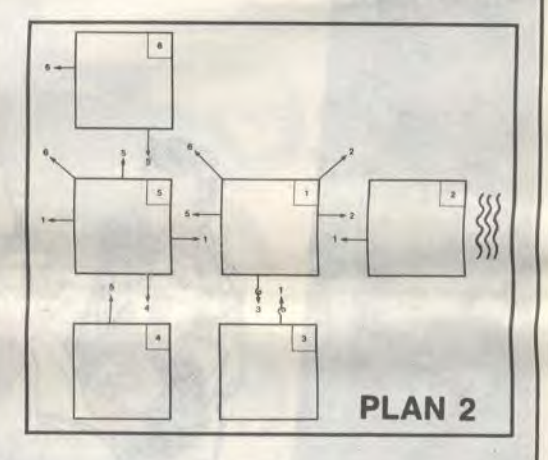
ON COMMENCE PAR QUOI CHEF ?

J'vous conseille un vieux standard anglais : Forest at World's end (FWE) et un nouveau, sympa et français : SRAM de chez ERE.

Envoyez vos plans, lecteurs : les meilleurs seront publiés et récompensés !

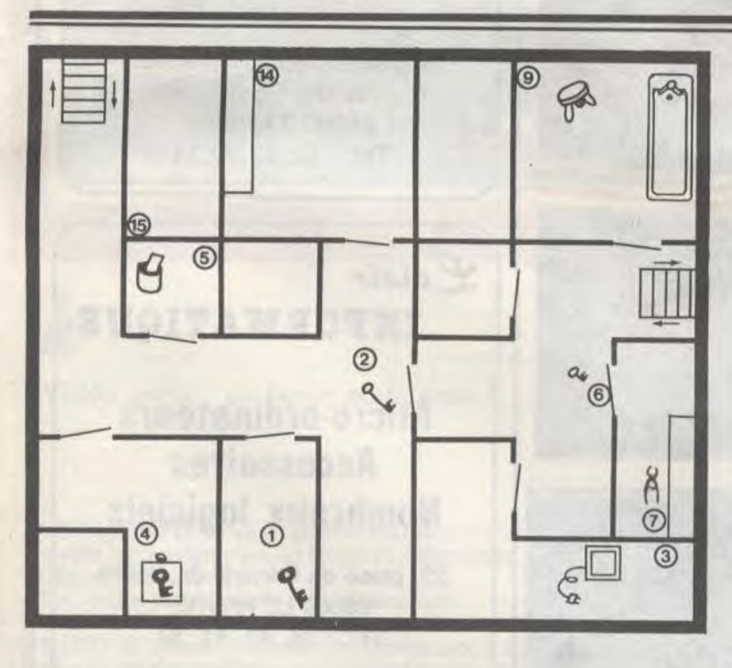
Et tiens ! Avant d'aller pioncer, j'vous file un brin de vocabulaire pour débuter FWE. Allez, je m'jette. Dormez bien parce que demain, dès l'aube...

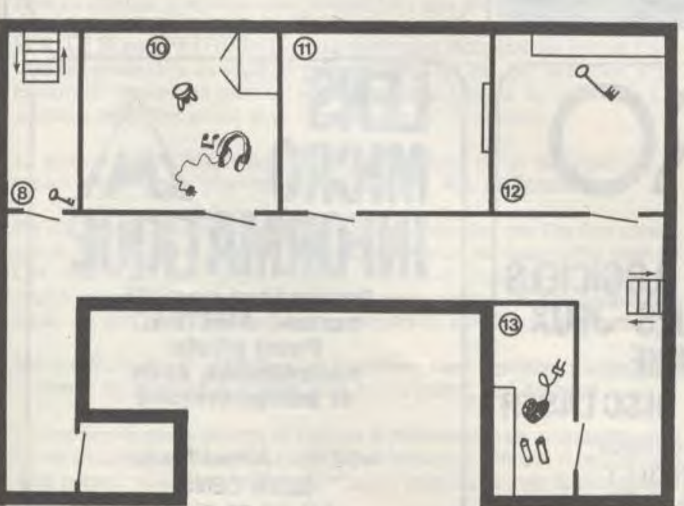
Nikita Aventure



FWE

NOMS		VERBES
BOW : arc	CHASM : Gouffre	TO OPEN : Ouvrir
ARROW : Flèche	RING : Bague	TO KILL : Tuer
FARM : Ferme	BLACK-SMITH : Forgeron	TO TAKE : Prendre
HUT : hutte	WITCH : Sorcière	TO BLOW : Souffler
ELF : Elfe	WARRIOR : Guerrier	TO TIE : Attacher
SPIDER : Araignée	SWORD : Epée	TO WEAR : Porter (vêtements)
LIZARD : Lezard	CHEST Coffre	TO UNLOCK : Ouvrir (serrure)
WOLF : Loup	**PREPOSITIONS**	TO GIVE : Donner
HORN : Trompe	UP : en haut	TO ROW : Ramer
KEY : Clef	DOWN : en bas	TO TOUCH : Toucher
LOG : Buche	OUT OF : Hors de	
	INTO : Dans	





ATTENTAT : LE PLAN

1) Prends la clef argentée.
2) Ouvre la porte avec la clef argentée.
3) Débranche le congélateur. Ouvre le congélateur.
4) Ouvre le tiroir. Prends la petite clef.
5) Prends le papier.
6) Ouvre la porte avec la petite clef.
7) Prends la pince.
8) Ouvre la porte avec la clef argentée.
9) Prends le tabouret.
10) Ouvre le placard. Pose le tabouret. Monte sur le tabouret. Prends le paquet. Ouvre le paquet. Prends le casque.
11) Décroche le tableau. Lis le papier. Ouvre le coffre. (Entrer le code). Prends la grande clef. Prends la fiche.
12) Ouvre la penderie avec la grande clef. Prends le pardessus.
13) Ouvre la pharmacie. Ouvre le rasoir. Prends les piles.
14) Lis la fiche. Prends le livre. (Ecrire le texte). Appuie sur le bouton Ouest.
15) Il ne te reste qu'a écouter la cassette qui te donne la marche à suivre pour désamorcer la bombe. Ensuite tu peux aller voir Pandraud pour la médaille...

DEBROUILLE

ZOMBI UBI SOFT

COMBATS A DISTANCE : prendre une arme dans le magasin au 2ème étage, la prendre en main. Lorsqu'un Zombi est dans la salle, sélectionner l'icône "utiliser", une barre défile alors dans la fenêtre du texte. Appuyer sur Fire lorsque la barre est au milieu.

COMBATS AU CORPS A CORPS : lorsque le combat au corps à corps se déclenche, appuyer en même temps sur les touches Z et X et DROITE et GAUCHE sur le clavier, plusieurs fois et assez rapidement. Une barre rouge commence à monter dans la fenêtre du texte, continuer jusqu'à ce que le Zombi soit mort.

POUR UTILISER LE MAGNETOSCOPE : prendre la cassette dans le vidéo-club au niveau 3, aller dans le magasin de HI-FI au niveau 1. Activer la télé, activer le magnétoscope, poser la cassette dans le magnétoscope, activer le magnétoscope et le tour est joué. Ceci rajoute des points d'expérience aux personnages.

Dans le magasin de micro informatique (niveau 2) après avoir activé l'ordinateur, taper NUIT, ELECTRICITE, ou ZOMBI DEAD pour obtenir des renseignements.

Pour avoir les fusibles, aller au niveau 3 à l'endroit où est la pancarte "CONTACTEZ UBI SOFT" et aller au sud. Là, ouvrir la petite boîte et y prendre les fusibles.

C'EST TOUT !

ARGN

MICROPOOL Hits

En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Goconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

Principaux titres disponibles sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.

Biggles — Fist II — Mission Elevator — War — Asterix and the Magic Cauldron — Strike Force Harrier — Uchi-Mata (martech) — Colossus 4 Chess (CDS Software LTD)

Loisir INFORMATIQUE

Revendeur Conseil
AMSTRAD - ATARI
COMMODORE - PHILIPS
THOMSON

41, rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : 31 85 18 77

L I M

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41, rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : 62.93.70.71

Loisir INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22, place du Général de Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35. 43. 51. 54

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS *informatique*

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES
Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

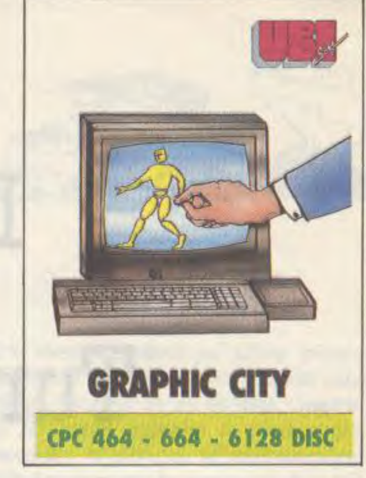
LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

SPRITEZ FRANCAIS

GRAPHIC CITY UBI SOFT



Disk : 195F K7 : 150F.

Enfin ! Que dis-je enfin ? Ouf, un utilitaire de Sprites en FRANÇAIS ! Terminés les sempiternels et agaçants détours (obligatoires) par votre dictionnaire pour comprendre et mal traduire la notice de 120 pages, en anglais (of course), de LASER BASIC.

VOUS AVEZ DIT SPRITES ?
Affublé du charmant nom français de lutin, un Sprite est un "objet" se déplaçant sur l'écran, pixel par pixel.
Si certains ordinateurs les emprisonnent dans leur ROM, votre Amstrad, grand défenseur des droits de l'homme, les génère et anime en langage machine. Vous connaissez le Langage Machine, très bien, vous pouvez lutiner en toute tranquillité. Les autres, c'est GRAPHIC CITY qu'il vous faut.

A TABLE.

GRAPHIC CITY permet donc d'animer des Sprites à partir du basic, son menu très complet propose un choix de huit programmes dont une démonstration.

SPRITES 16 ET SPRITEMATE
Deux utilitaires permettant de dessiner des Sprites. Sprite 16 travaille en mode 0, SPRITEMATE en mode 1 et 2. Ils offrent à peu près les mêmes caractéristiques qu'un logiciel de création graphique, si ce n'est qu'ils ne permettent que de dessiner des Sprites d'une taille limitée (20 x 45 en mode 0 et 45 x 80 en mode 1 et 2).



▲ *Vidéo sprite : ça bosse pour vous !*

VIDEO SPRITE est un programme qui classe une table de Sprites. L'écran permet de visualiser plusieurs Sprites en même temps, et de les déplacer, les effacer, les superposer...
Une option de sauvegarde existe évidemment.

CAPTURE permet de récupérer des Sprites, conçus à partir d'un autre utilitaire de création graphique que Graphic City (pas mal non !). Vous pouvez donc non seulement créer des Sprites plus grands que la limite exigée par SPRITE 16 ou SPRITEMATE, mais également récupérer des Sprites à partir d'un dessin déjà existant (la présentation d'un jeu, par exemple). Il est également possible de créer un écran graphique à partir de SPRITES. Cet utilitaire peut être utilisé pour recopier une partie d'écran.

Le programme **FUSION** permet d'assembler deux tables de Sprites, en en créant une nouvelle pouvant contenir jusqu'à 30K de Sprites.

PATH MAKE offre la possibilité de définir un chemin, que l'on fera ensuite suivre par un Sprite. A priori, ce programme n'est pas compatible avec un CPC 464. Il est assez facile d'emploi : il suffit de déplacer un curseur sur l'écran, pour sauvegarder le tracé effectué par ce curseur, dans un programme Basic. Le seul problème c'est que le manuel ne spécifie pas comment.

MULTISET est un générateur de caractères assez agréable d'utilisation. Il permet de modifier à volonté tous les caractères de l'Amstrad.

Une option au menu permet de charger la présentation du programme sous forme d'écran graphique. Ceci n'offre pas beaucoup d'intérêt si ce n'est que vous pouvez vous amuser à modifier cette page-écran avec le programme **CAPTURE.**

LE DESSERT.

La face B de la disquette contient sept programmes de démonstration. Etant tous en Basic, ces programmes peuvent être listés, permettant de voir comment ils sont construits.

Pour déplacer et animer les Sprites, le programme utilise des instructions RSX, accessibles donc à partir du Basic. 14 commandes sont disponibles, permettant de définir l'emplacement de la table de Sprite dans la mémoire, d'afficher un Sprite devant ou derrière un décor, etc... Les instructions sont assez faciles d'emploi.
Un truc à conseiller aux débutants : se servir des programmes de démonstration en modifiant, par exemple, les tables de Sprites correspondantes, avec SPRITE 16 ou SPRITEMATE.

Le seul gros point noir de cet excellent ensemble de programmes est la notice. Celle-ci n'est en effet pas toujours très compréhensible; certains programmes n'ont pas le même nom que dans le menu, et des exemples d'applications auraient été les bienvenus (heureusement, les démonstrations sont là)
Mais UBI Soft nous promet qu'une nouvelle notice sera éditée.
Pour ceux qui ne possèdent pas de lecteur de disquettes, une version cassette de Graphic City est disponible, mais ne contient pas les programmes VIDEO SPRITES, CAPTURE, MULTISET, PATHMAKE et ne contient qu'une seule démonstration.




Spritemate : pixel par pixel

GRAPHIC CITY 15/20

PRESENTATION : 10. En attendant une notice plus complète

GRAPHISMES : ?. Ça dépend de vous.

ANIMATION : 18. Déplacements de Sprites en basic, excellents.

ORIGINALITE : 15. Troisième programme Amstrad de ce style.

INTERET : 17.

RAPPORT QUALITE/PRIX : 16.

CPC MOUSE PACK.



CPC MOUSE PACK

C'est fou ce que ces petites bêtes prolifèrent On connaissait déjà l'AMX Mouse, voici CPC Mouse-pack de CAMERON. L'animal, confortablement installé dans une large boîte, cohabite avec une disquette contenant plusieurs programmes d'exploitation, une interface d'alimentation et un manuel très détaillé entièrement en français.

BRANCHEE ...

La mise sous tension de la souris est réalisée avec l'interface qui se connecte sur le port joystick, elle-même reliée par un câble à l'alimentation 5 volts du moniteur. Pourvu d'une robe noire agrémentée de deux boutons jaunes, le mammifère a belle allure. La prise en main est agréable, le cordon assez long pour ne pas gêner les mouvements à moins que vous n'ayez l'habitude de travailler à 5 mètres de votre clavier. Seul petit défaut, à notre avis, la boule qui génère les déplacements de la flèche sur l'écran est en plastique : cette matière a la fâcheuse tendance de fixer la poussière, ce qui détériore les contacts.
Une fois en place, la souris se substitue au joystick ce qui permet de l'utiliser pour certains jeux : c'est le nec plus ultra pour Shadowfire qui utilise des icônes, mais pour jouer à Sorcery ou à Knight Lore, il vaut mieux laisser tomber.

...PROFESSIONNELLE

Côté ludique, l'intérêt est donc plutôt limité. Par contre, il devient évident pour une utilisation professionnelle à condition toutefois que soient développés des logiciels compatibles avec cette nouvelle souris. Si le manuel nous rassure à ce propos, pour le moment, seule la disquette fournie est là pour pallier à cet inconvénient.
Parmi les quelques 80 programmes disponibles, trois sous-programmes en langage machine pilotent la souris : MINI-MAUS, MAUS, et WINDOW MANAGER.
Le programme MINI-MAUS ajoute au Basic 8 commandes RSX qui gèrent les déplacements du curseur à l'écran.
MAUS, plus complexe, utilise les mêmes instructions que le précédent et propose 43 commandes supplémentaires permettant par exemple de réaliser des scrollings dans toutes les directions, de dessiner carrés et cercles, et bien d'autres fonctions, telles que : MIRROR, ZOOM, FILL, etc...
Le dernier, WINDOW MANAGER, crée un environnement graphique, avec menus déroulants et 9 commandes permettant la création et la gestion de fenêtres.

DES MOTS ET DES SEINS

Si avec elle vous voulez garder votre self, CONTROL permet de se familiariser avec la souris.
CENTAUR, lui aussi disponible en face B, est un utilitaire de création graphique entièrement réalisé en Basic. Il démontre les étonnantes possibilités de l'animal. Ce n'est certes pas le meilleur programme disponible sur CPC, mais les options et la possibilité de travailler dans les 3 modes de résolution graphique sont très intéressantes. En fait, il faut plutôt le considérer comme une démonstration évoluée. Le seul "petit" problème est que les menus ne sont pas traduits, vous pilotez la demoiselle en Allemand dans le texte. A part ça, vous trouverez encore une soixantaine de petits programmes de démo sur la disquette.
Pour finir, on peut dire que CPC MOUSE, s'avère supérieur en beaucoup de points à l'AMX MOUSE, mais là encore, l'utilisateur devra créer ses propres programmes pour utiliser la souris dans des applications personnelles.

CPC MOUSE, distribué par Cameron, 1.490 francs TTC.

PRACTITEXTE DE FIL

Que FIL vende du traitement de texte professionnel pour PC, soit. Qu'il aille pêcher dans les fonds de tiroir ricains, soit toujours. Qu'il francise ledit logiciel, soit encore, et plutôt bravo. Mais qu'il livre une documentation pas entièrement ou mal francisée (les crobards montrent un clavier QWERTY), et surtout que ce logiciel soit aussi pitoyablement inutilisable, ça passe moins, non mais !

NOUVELLES D'INFOGRAMES.

Infogrames, en ce moment, ils sont actifs, ils sortent plein de logiciels professionnels sur PC. Entre autres, une gestion de documentation, un éditeur-assembleur et une gestion d'élèves.

Moi je trouve ça plutôt bien comme initiative, une gestion de documentation informatisée. Ce qui existe à l'heure actuelle n'a rien de folichon, et ce logiciel a l'avantage de même tourner sur les têtes de nanoréseau du Plan Informatique pour Tous. On y trouve même un Thésaurus, chose que les spécialistes apprécieront, permettant des recherches par mots-clé et opérateurs logiques. Le seul problème a priori de l'affaire est la légéreté du manuel d'utilisation. (990 F)

FASST, c'est un éditeur-assembleur-débogueur 8088-8086, le tout intégré dans un même logiciel. Et vous savez pourquoi ce logiciel s'appelle ainsi ? Parce qu'il est rapide, oui. Mais pourquoi est-il rapide ? Parce que toutes les fonctions résident en mémoire vive, ainsi que toutes leurs données. Sans compter que le passage d'un module à l'autre s'effectue par simple pression sur une touche. Toujours dans les bravo, on peut même programmer le coprocesseur arithmétique 8087. Bon, c'est simple, ok, mais n'oublions pas qu'il s'agit de langage-machine, et que bon... faut aimer, quoi ! (990 F)

Passons maintenant à la gestion de classes nommée GESTELEV. J'en connais des qui vont faire la gueule en voyant ce logiciel, c'est les élèves. Parce qu'en plus d'une gestion des notes et des classes somme toute banale et de bonne apparence, il y a aussi une gestion des retards et absences (angoisse du coté des fumistes), ainsi qu'un fichier de renseignements (là, c'est les agités de tout poil, s'il en existe encore, qui apprécieront). Autre gag, c'est qu'on peut faire un listage par nationalité d'élèves... Conclusion : si vous, élève, voyez traîner une boîte marquée GESTELEV sur le bureau du proviseur, prenez-la et balancez-la dans le premier fleuve venu ! (990 F)

WORD 3 DE MICROSOFT

Présenter Word, c'est comme demander ses papiers à Pasqua, ça ne se fait pas ! C'est vrai, c'est quand même l'un des meilleurs traitements de texte sur PC, peut-être même le meilleur ! Mais quand la version 3 de ce logiciel sort, faut bien en parler ! Surtout que les améliorations sont importantes, jugez-en : un correcteur orthographique intégré (est-ce qu'on peut quand même conjuguer le verbe "panier" ?), un traitement d'idées (style Think Tank), des fonctions mathématiques et de tri et un support pour imprimante à laser. Supportant les cartes graphiques au standard EGA d'IBM (640 x 350), Word 3 est sensé avoir une vitesse de traitement accrue de 30 à 40 %. Pour 5920 F sans souris ou 7105 F avec, moi, je serai vous, je sais ce que je ferais !

Surtout que ça va être lancé en France le 20 Octobre, en même temps que les versions PC 1512 de Chart 2, le complément graphique de Multiplan et Windows, l'intégrateur concurrent de GEM de Digital Research.

POUR AMSTRAD, ÇA VA, MERCI !

Amstrad se porte on ne peut mieux. Ses machines sont accueillies avec un enthousiasme toujours renouvelé, ses bénéfices connaissent une croissance exponentielle et ses détracteurs se taisent les uns après les autres. Et c'est loin d'être fini !

En Grande-Bretagne, les bilans annuels des sociétés sont clos en juin, et rendus publics en septembre. C'est là qu'on attendait Amstrad au tournant : où en était la compagnie ? Les bénéfices étaient-ils suffisants ? Les machines se vendaient-elles bien ? Naturellement, la politique d'Amstrad étant de ne jamais rien dévoiler à l'avance, les bruits les plus fous se faisaient jour, sans jamais rencontrer de démenti. Pour couper court, Alan Sugar a tenu une conférence de presse voici deux semaines : il a balayé d'un souffle tous



les doutes qui pouvaient surgir !

En effet, sur l'année 1985-1986, Amstrad a réalisé un bénéfice de 750 millions de francs, soit 75 milliards de centimes ! De quoi faire rêver. Sachez pour mémoire que l'année précédente (pendant laquelle seule la gamme CPC était sur le marché), les bénéfices avaient été de 200 millions de francs seulement (!). Alors que les ventes n'ont augmenté que de 123% en un an, les bénéfices, eux, ont connu une croissance de 273%. Pourquoi ? Parce que les techniques ont évolué, les coûts des composants ont baissé et Alan Sugar a toujours su trouver le meilleur matériel au plus juste prix. La micro-informatique représente à elle seule 70% du chiffre d'affaires d'Amstrad !

D'ores et déjà, 260.000 commandes fermes pour le PC 1512 ont été passées en un mois. C'est énorme pour une machine à peine naissante : IBM ne vend qu'un million de PC par an... Seul ombre au tableau pour l'instant, les capacités de production actuelles sont de 70.000 machines par mois. Heureusement, elles seront montées à 100.000 unités par mois dès le mois de janvier. Sugar a déclaré : "Nous ne voulons pas augmenter les productions trop rapidement, car il faut faire la part de l'enthousiasme dans les commandes. Certains acheteurs passent des commandes dans cinq ou six magasins différents, pour être sûrs de l'avoir rapidement... Il n'a plus qu'à annuler ses autres commandes une fois qu'il a la machine".

Contrairement à ce qu'Amstrad craignait, la sortie du PC 1512 n'a pas affecté les ventes du PCW 8256, puisqu'il s'en est vendu 12.000 en Angleterre au mois de septembre. Par contre, la production de PCW 8512 sera certainement réduite, car son créneau est trop proche du PC 1512.

Dernière victoire d'Alan Sugar : contrairement aux bruits qui avaient couru, le rachat de Sinclair au printemps dernier ne sera pas porté devant la Commission d'Examen des Monopoles Financiers. Il a été décidé qu'il ne tentait pas d'installer un monopole, mais qu'il luttait de bonne guerre ! Sugar est-il le Bernard Tapie anglais ?

NOUVEAUTES



PREVIEWS

Toutes les semaines, on vous propose en avant première l'écran de vos futurs jeux.

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS de Microïds



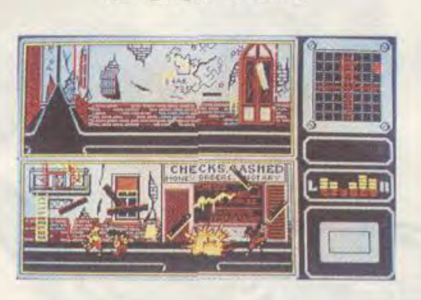
Alors là, j'ai un problème. Je pourrais écrire : "A bord de votre sous-marin de profondeur, vous explorez les fonds océaniques au large des Açores à la recherche de la cité perdue". Je pourrais continuer, si le jeu présentait ne serait-ce qu'un semblant d'intérêt graphique, ludique ou autre. Mais c'est loin d'être le cas : pauvre, pauvre, pauvre...

TRIVIAL PURSUIT de Domark

3.000 questions sur tout et n'importe quoi, des animations musicales et graphiques à identifier, un personnage rigolo qui lance le dé : l'informatique a beaucoup apporté au jeu de société originel. Entièrement francisé par Ubisoft, ce jeu dans sa version anglaise est dans le peloton de tête des hits anglo-saxons. La France n'a qu'à bien se tenir.



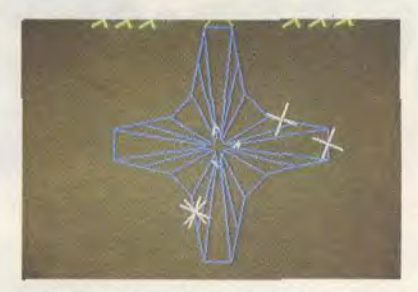
MANHATTAN 95 d'Ubi soft



Finis les héros guimauves, les explorateurs au rabais, les sorcières et leurs balais mécaniques. Snail et son fidèle Ingram calibre 11.43, rebut de la société, mal rasé et violent, vous jette sur l'asphalte nauséabonde de Manhatan, tranformé en un immense pénitencier. Mission : délivrer le Président des griffes de Duc, maître des lieux. Hémoglobine garantie.

TEMPEST d'Electric dreams

Les voies métalliques hyperspatiales, suspendues dans le vide obscur de l'espace interstellaire, guide les voyageurs d'une étoile à l'autre. Horreur, un ver a percé le tube de la voie



numéro deux et les ennemis rampants et gluants envahissent l'autoroute intersidérale. Pour une fois, les lasers sont inutilisables, mais les zappers à impulsion de plasma semblent réussir à neutraliser les monstres. Hyper speed !

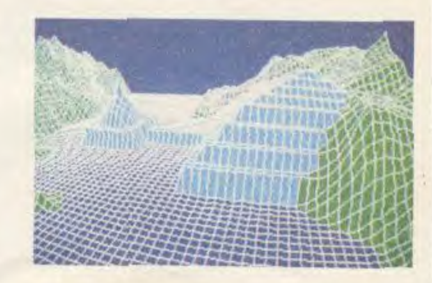
FER ET FLAMME d'Ubi Soft



100% aventure, piloté par icônes comme Zombie, Fer et Flamme vous propulse dans l'univers fascinant du jeu de rôles. Graphismes 3D, choix multiples de personnages, atmosphère mystérieuse et environnement hostile à souhait sont les ingrédients de ce soft qui a tout pour devenir la référence du genre.

EXPLORER III d'Ere informatique.

Le calcul fractal, vous connaissez ? Il génère des formes imprévisibles mais harmonieuses tout en donnant accès par des moyens très simples à de multiples créations graphiques. Ce soft, a mi-chemin entre le jeu et l'utilitaire graphique, vous permettra de maîtriser ces calculs complexes et vous ouvrira les portes d'un extraordinaire monde imaginaire.



SYBEX JOUE CPC



Pour notre plus grand plaisir, Sybex se lance dans l'édition de bouquins pour toute la gamme Amstrad. Voici la dernière livraison !

AMSTRAD
Programmes d'intelligence artificielle en Basic

Ne croyez pas que vous allez immédiatement construire un méga robot genre R2D2, doté de la vue et de petites pinces articulées ! Et pourquoi pas de pouvoirs psys, pendant qu'on y est ? De plus, les programmes sont en Basic, donc question commodité et rapidité, c'est raté !
Je tiens pourtant à préciser à tous les ignares en général et à moi-même en particulier, qu'il ne s'agit nullement de Robotique , mais, d'I.A., d'intelligence artificielle (à ne pas confondre avec la CIA, pour ceux qui dorment, là-bas au fond). L'I.A. ne fabrique pas de robots, mais s'occupe de les doter de faculté de raisonnement et d'apprentissage. A côtoyer ces êtres métalliques, on pourrait croire que ce sont des êtres intelligents, mais, non ! C'est rien que de l'I.A. (intelligence artificielle : ça c'est une précision pour ceux qui ronflent trop fort).
Ce bougre d'auteur, Daniel LEBIGRE, une épée dans ce domaine, nous balance 4 chapitres d'introduction sur 35 pages, avec 4 citations de Baudelaire, 2 de Géraldes, 3 de Valéry et aucune de Rika Zaraï (enfin, j'ai pas vraiment vérifié). Ça peut lasser. Moi j'avoue que j'aime bien. Même si cela semble un peu trop littéraire, ça fleure une finesse, une ambition et une intelligence qui n'ont rien d'artificiel, d'autant que D. LEBIGRE n'hésite pas à citer des concurrents qu'il admire et d'autres bouquins sur le sujet, dans l'ombre d'une ironie jalouse vers la page 36. Pour les pressés, on aborde la première étape (E1) : il s'agit de diriger un missile A vers une cible B. Le mouvement du missile étant guidé par le hasard. D'étape en étape, celui-ci se verra muni de facultés d'analyse et de réflexion, bref d'I.A.
A l'étape E35, on aura perçu les différentes techniques employées, les différents modes d'analyse utilisés, et on aura au moins appris ce qu'est un algorithme heuristique : en gros, c'est une méthode qui permet à l'ordinateur de tirer parti de ses erreurs.
On comprend alors tout. Alléluia ! le bouquin, c'était pas pour taper des programmes Basic, nenni, c'était pour présenter les principaux concepts de l'I.A., les programmes Basic (assez courts) ne servant que d'illustrations au propos. Objectif atteint. Décidément ce bouquin me plaît bien. Vous en avez un autre, M. LEBIGRE ?



Sujet :
IA
Niveau :
on doit pouvoir lire couramment
Présentation :
un peu serrés, les listings
Lisibilité :
littéraire et bonne
Genre :
initiation loisir.

AMSTRAD, GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER.

par François Pierre et Jean-Claude Despoine.

Contrairement à ce que je pensais, J-C Despoine n'écrit pas que des nullités. A preuve, cette gestion boursière. Bien sûr, il ne l'a pas écrite tout seul. C'est peut-être de là que vient l'intérêt du bouquin. Mais quoi qu'il en soit, la quarantaine de pages de listing à frapper est l'épreuve classique à laquelle on peut s'attendre. Si effectivement les résultats qu'on pourra en tirer semblent de qualité et bien adaptés au sujet, la partie la plus intéressante de l'ouvrage est en fait la première, l'initiation aux processus boursiers. Bon, ça donne pas la clé de la réussite en Bourse, mais ça permet de bien comprendre les mécanismes des divers marchés. A la rigueur, on pourra même se contenter de lire cette partie du livre, à moins de réellement se lancer dans le boursicotage. Dans ce cas, on trouvera un programme de gestion de portefeuille boursier sans prétentions mais apte à rendre des services. Les commentaires qui l'accompagnent donnent la possibilité de bien comprendre le fonctionnement et le déroulement du programme. Ce qui permettra à tout un chacun de réaliser ses modifications personnelles. Pour 98 Francs, c'est un investissement qui peut devenir rentable, ou qui au moins permet de se coucher moins idiot qu'au réveil. (98 F, Sybex)

Présentation : 12.
Pas mal de copies d'écran, et une maquette



assez claire.

Intérêt : 15.
Surtout à cause du cours sur la Bourse (non, pas le cours de la Bourse !).

Originalité : 16.
Les ouvrages sur le sujet sont rares, et celui-là est vraiment bien fait.

Style : 13.
C'est pas mal écrit, et c'est assez pédagogique.

AMSTRAD, PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE.
par Jean-Claude Despoine.

Le but de ce livre est de vous offrir un traitement de texte avec le plaisir de taper 70 pages d'assembleur et plusieurs pages de DATA en Basic. Je vois déjà des regards extatiques dans la salle. En plus, c'est tellement bien expliqué que j'attends encore de comprendre par où il faut commencer. Et en plus, pour couronner le tout, une phrase d'une portée subliminale et néanmoins essentielle à la survie de l'espèce humaine toute entière : "Il est bien certain, néanmoins (et ceux qui s'y sont déjà essayés s'en sont certainement ren-



dus compte), qu'expliquer un programme important dans ses moindres détails représente un exercice extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible, tant il est vrai que la démarche informatique n'est qu'un perpétuel aller et retour entre une vision synthétique du problème à résoudre et une décomposition analytique en une multitude de sous-problèmes.". Que ceux qui n'ont pas ressenti un grand vent intérieur de tantrisme Zen les parcourir écrivent à l'auteur, il leur expliquera. Pour le reste, ça coûte 128 Francs. On connaît des traitements de texte du commerce qui, pour à peine plus cher, économisent les 17 heures de frappe et les fautes du même nom qui en découlent. A bon entendeur...(128 F, Sybex)

Présentation : 5.
70 pages d'assembleur, un sommaire rudimentaire, et une absence d'introduction rendent la lecture redoutable.

Intérêt : 7.
En lui-même, le traitement de texte présenté n'a pas l'air mal, mais pas sous cette forme-là.

Originalité : 5.
On ne va quand même pas s'asseoir par terre pour si peu, non ? Un traitement de texte, c'est pas fait pour être tapé.

Style : 1.
Vous avez lu ce qui est au-dessus ? Pas la peine de s'étendre.

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE.
par Steve Webb.

C'est tellement rare, les bonnes initiations au langage-machine, que quand on en voit une passer, on ne peut que s'en féliciter. Un des points réjouissants de ce livre est l'absence du sempiternel cours d'arithmétique binaire et héxadécimale. L'auteur évolue plutôt par analogies entre le Basic et le langage-machine, ce qui permet à toute personne bidouillant un tant soit peu d'avancer rapidement dans l'initiation. Malheureusement, la suite se gâte un peu, une fois passée cette introduction. On y trouve un programme Basic permettant de charger des routines en langage-machine. Le seul problème est qu'on ne rentrera pas ces routines sous forme de mnémoniques Z80, mais en héxadécimal. Bien sûr, il est longuement expliqué comment agir pour convertir les mnémoniques, et une annexe comporte les équivalences de tous les codes machine du Z80, mais cela donne malgré tout une façon de travailler un peu indigeste. Après cette envolée, on peut se demander ce qui m'amène à applaudir ce livre. Simplement, il n'est pas obligatoire de se préoccuper du programme pour tirer parti de l'ouvrage. Un bon petit assembleur classique fera l'affaire, et l'initiation reste toujours valable. Alors, considérez que ça vaut vraiment le coup, et mettez la main à la poche. (82 F, Sybex)

Présentation : 12.
Les listings sont bien démarqués, pour le



reste pas grand-chose à remarquer.

Intérêt : 11.
S'il n'y avait eu ce problème de saisie en héxa, la note eût été plus élevée.

Originalité : 10.
Un cours d'assembleur, c'est pas original, mais un bon cours, ça l'est plus.

Style : 15.
L'auteur s'est appliqué à rendre son exposé le plus lisible possible.



Loriciels fait

MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissances ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...

AMSTRAD

BACTRON

Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver. La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !

AMSTRAD

BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "canon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y claque toutes ses "tunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'font pas peur". Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !

AMSTRAD



Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!



SAPIENS

"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait".
Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur ... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un grahisme au réalisme surprenant.



loriciels
SAPIENS
plus de 3 millions de lieux
THOMSON

THOMSON et AMSTRAD

THOMSON

LE TEMPLE DE QUAUHTLI

Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des pirhanas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harcèleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?

loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

GRATUIT LORICIELS NEWS SPECIAL RENTREE

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

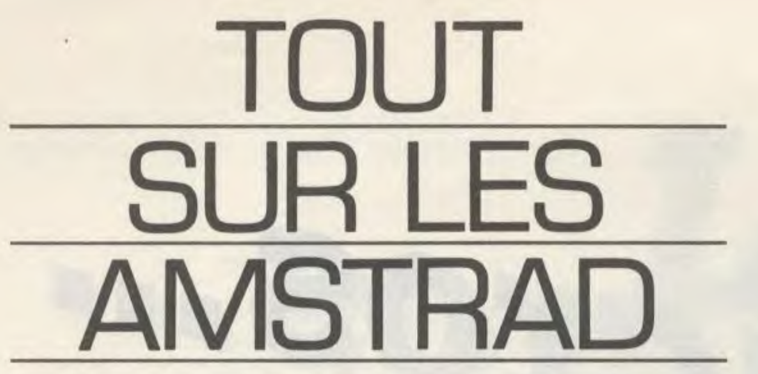
Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.





Vous pouvez compter sur ce livre ! Si le nouvel AMSTRAD PC 1512 vous intéresse cet ouvrage vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour découvrir, profiter et exploiter au mieux cet appareil fantastique.

Réf. : ML 174 Prix : 99 F

logiciels

Textomat
Traitement de textes
Réf. : AM 305
Prix : **450** F disq

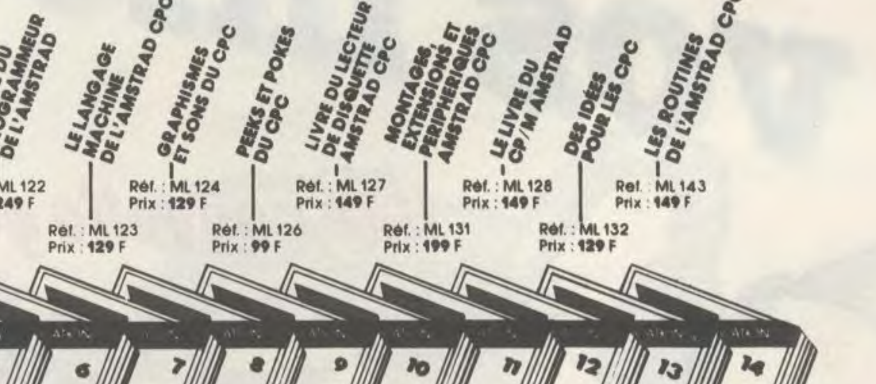
Calcumat
Tableur
Réf. : AM 311
Prix : **450** F disq



Datamat
Gestion de fichiers
Pour avoir la nouvelle version de DATAMAT, envoyez votre disquette d'origine à M.A. muni d'un chèque de 50 F pour frais d'envoi.
Réf. : AM 304
Prix : **450** F disq

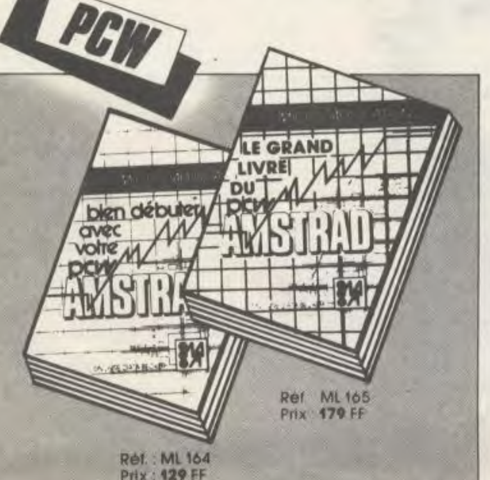
AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Pour CPC :
version Disk : **295 F**
version Cassette : **195 F**
Pour PCW :
version Disk : **295 F**



- TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 112 — Prix : 149 F
- PROGRAMMES BASIC — Réf. : ML 119 — Prix : 129 F
- LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS — Réf. : ML 118 — Prix : 149 F
- AMSTRAD OUVRE-TOI — Réf. : ML 120 — Prix : 99 F
- JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER — Réf. : ML 121 — Prix : 129 F
- LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD — Réf. : ML 122 — Prix : 249 F
- LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 123 — Prix : 129 F
- GRAPHISMES ET SONS DU CPC — Réf. : ML 124 — Prix : 129 F
- PEEKS ET POKES DU CPC — Réf. : ML 126 — Prix : 99 F
- LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC — Réf. : ML 127 — Prix : 149 F
- MONTAGES, EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD CPC — Réf. : ML 131 — Prix : 199 F
- LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD — Réf. : ML 128 — Prix : 149 F
- DES IDÉES POUR LES CPC — Réf. : ML 132 — Prix : 129 F
- LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 143 — Prix : 149 F





Réf. : ML 164 Prix : 129 FF
Réf. : ML 165 Prix : 179 FF

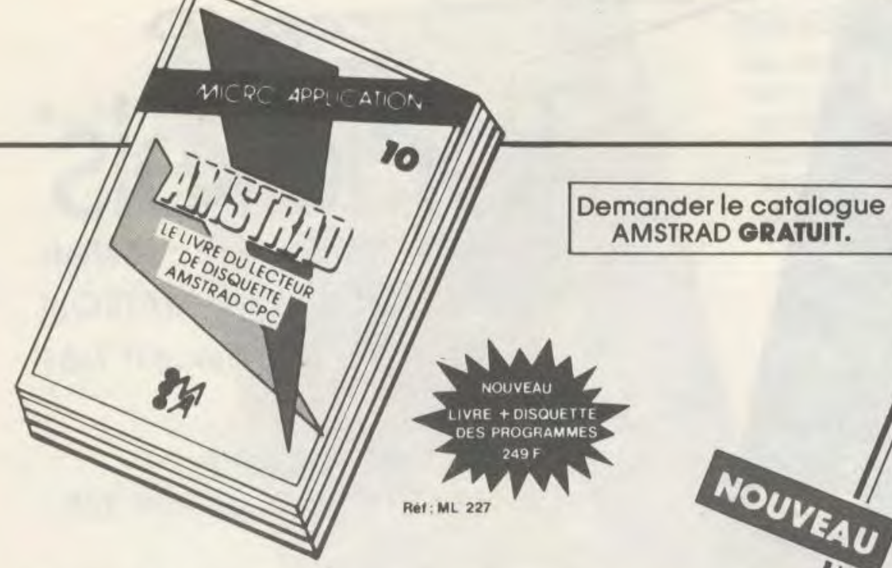




Réf. : ML 168 Prix : 149 F

- DÉBUTER AVEC LE CPC 6128 — Réf. : ML 145 — Prix : 99 F
- LA BIBLE DES CPC 664/6128 — Réf. : ML 146 — Prix : 199 F
- TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC — Réf. : ML 147 — Prix : 129 F
- LE LIVRE DU LOGO — Réf. : ML 162 — Prix : 149 F
- PROGRAMMES ET APPLICATIONS ÉDUCATIFS SUR CPC — Réf. : ML 150 — Prix : 179 F
- COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC — Réf. : ML 151 — Prix : 149 F

Branchez votre CPC grâce à M.A !



Réf. : ML 227

Demander le catalogue AMSTRAD **GRATUIT.**

NOUVEAU

TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.
Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOPPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

Aperçu des différents sujets traités :
- Tout sur les fichiers séquentiels
- Listing d'une gestion de fichier
- Explication des messages d'erreurs
- Gestion de fichiers relatifs (!)
- Listing du DOS commenté
- Programmation des contrôleurs
- Moniteur-Disque
- Gestionnaire de Disque
- Programmation en Assembleur
- Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un AMSTRAD.

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : voilà la combinaison gagnante pour entrer de plein pied dans la télécommunication entre ordinateurs, autrement dit la télématique. Cet ouvrage aborde l'aspect théorique, depuis le fonctionnement d'une interface RS 232 jusqu'à la norme Videotex en passant par une description détaillée du fonctionnement du Minitel. Le côté pratique figure également en bonne place avec la description détaillée d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel.
Bien que s'adressant essentiellement aux possesseurs d'Amstrad CPC, ce livre sera également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Tome 20 – Réf. : ML 151 – Prix : 149 F.



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vos cheques à l'ordre de Micro-Application.
Nom, Prenom
Adresse
Ville C.P.
20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.
Date et signature
A.H

MICRO-APPLICATION




A PU

Décidément, c'est la période des rapprochements, chez Micro-Application. Voilà-t'il pas qu'ils viennent de signer un accord de co-édition avec Yes You Can !, qui édite un logiciel intégré du même nom, et qui est français comme son nom ne l'indique pas. Cet accord porte sur l'adaptation dudit logiciel sur le PC 1512 qui devrait sortir en novembre .

L'HYMNE A LA JOIE DU PCW

Joycestick de Cascade Games.

Ben oui, le nom qui est juste au-dessus, révélateur au possible, dit bien ce qu'il veut dire. Pauvre Français que vous êtes, le jeu de mots vous a peut-être échappé, mais en Grande-Bretagne, le PCW s'appelle Joyce. C'est là qu'on voit la monstrueuse subtilité des gens de chez Cascade, non ? Donc, comme vous l'aviez déduit, Joycestick est une interface-bâton de joie pour l'Amstrad PCW. Elle se branche sur le port d'extension et permet la connexion de tout joystick au standard Atari. Seulement, l'interface n'est pas vendue sans le joystick. Un peu dommage pour ceux qui en ont déjà un et qui se retrouvent obligé d'en acheter un second, non ? Sinon, l'ensemble ne coûte que 490 F, c'est pas cher et c'est compatible avec la quasi-totalité des jeux sur PCW. Pas inintéressant.

ATTENTION LES YEUX !

Ouvrez grand vos mirettes, on vient de signaler l'apparition d'un filtre-écran pour PCW. Heureux possesseurs de cette machine, vous avez déjà estimé les frais ophtalmologiques qu'entraîne l'usage intensif de cet Amstrad. Maintenant, pour 350 F, vous allez pouvoir économiser de nombreuses séances de rééducation, sans compter l'usure de vos lunettes de soleil. Alors, heureux ?

BILAN PLUS DE COTE OUEST.

Non, il ne s'agit pas du dernier logiciel californien branché. Plus prosaïquement, Bilan Plus est une comptabilité sur Amstrad PCW écrite en Turbo Pascal et en assembleur. Le nombre d'écritures, de journaux et de comptes est virtuellement illimité et on peut effectuer jusqu'à 16 écritures par pièce comptable. De ses principales caractéristiques, il faut retenir que Bilan Plus permet l'édition de bilan, rien de plus normal, mais également le compte de résultats, ce qui représente un plus par rapport à son concurrent direct, Alliénor. Notons aussi que tous les clients bénéficieront d'une assistance téléphonique gratuite. Pour votre comptabilité, sachez que Bilan Plus coûte 1174 F TTC et qu'on le trouve chez tous les bons revendeurs.



Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-dessous en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quelle est la signification exacte du mot AMSTRAD ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24 Rue Baron
75017 Paris

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO -

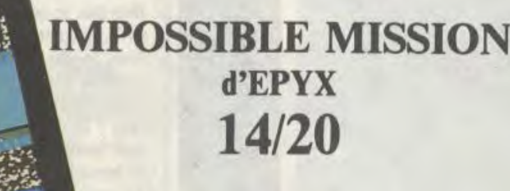
GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé :
....
Le mot "AMSTRAD" signifie :
....
....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.







IMPOSSIBLE MISSION
d'EPYX
14/20

Notice	: 14
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 12
Intérêt	: 16
Originalité	: 16
Qualité/Prix	: 12

Ascenseurs pour les robots et labyrinthes sans fin pour cette mission de tous les dangers où vous devez sauver le monde.

Décidément, les savants ont la grosse tête. Par exemple, le professeur Maboul. A la suite d'une contrariété adolescente, il a décidé de devenir le Maître du Monde. Alors moi, j'ai décidé de devenir le Sauveur de l'Humanité.
Maboul s'est emparé des codes secrets de mise à feu de tout notre arsenal nucléaire (Comment ? On n'en sait encore rien), les a cachés dans un dédale souterrain de soixante-quatre pièces et menace de tout faire sauter. Moi, je dois retrouver ces codes...
Ce fut finalement facile de pénétrer dans l'antre du professeur Maboul. peut-être même un peu trop facile... J'ai pris un ascenseur, qui s'est arrêté devant un long couloir qui aboutit dans un grande salle où des plates-formes mobiles permettent l'accès à d'autres pièces. Je m'engage dans le couloir, et arrive dans la salle. Mais des robots meurtriers se ruent vers moi. Je cours vers l'un d'eux. Mes pas résonnent. Un brusque tour de reins, et d'un magnifique saut périlleux, je me retrouve juste derrière lui. Devant moi, un bureau. J'y cours. Un ordinateur ! En tripotant le clavier, je parviens à immobiliser le robot pendant quelques précieuses secondes. J'en profite pour fouiller le bureau, mais sans rien trouver pour faire bouger ces p.... de plates-formes. Tiens, un message s'affiche sur l'écran : une demande de mot de passe ? Désolé, j'ai pas encore trouvé. Mais t'impatiente pas trop, ça va venir.
Je retourne tant bien que mal à l'ascenseur, et descends d'un niveau. Un plan, utile, se dresse au fur et à mesure de ma progression dans ce labyrinthe de m....
Ah, voilà quelque chose de différent : une salle décorée façon damier. J'entre, mais à peine y ai-je posé un pied, qu'une musique se fait entendre et que certaines cases du damier clignotent. J'ai compris : je dois répéter la séquence ! C'est un jeu de Simon, en somme. Ça tombe bien, j'y suis très fort.
Bon, OK, vous avez compris, j'ai pas fini de courir dans tous les sens, pendant que vous, confortablement installés dans votre fauteuil, tranquilles, vous vous réchauffez les orteils. Mais rira bien qui rira le dernier.
Si vous aimez les ascenseurs, vous apprécierez sûrement celui d'"Impossible Mission". Vous ne pourrez qu'admirer la perfection de son mouvement et la qualité de son scrolling. Avec en plus l'animation des personnages, qui est très bien réussie, et l'originalité des bruitages (comment ne pas apprécier les "Brrrr" des robots, les "Frrrr" de l'ascenseur et les "Xiiiiii" des lasers ?), même si on ne retrouve pas les cris déchirants à la mort du héros de la version Commodore (la version originale de ce jeu, nous ne nous payons qu'une adaptation), Impossible Mission vous maintiendra en haleine pendant les longues soirées d'hiver. Dommage que la notice du jeu ressemble tant à une carte Michelin : pas claire.



THE APPRENTICE
de MASTERTRONICS
09/20

Notice	: 10
Graphisme	: 14
Animation	: 10
Son/Bruitages	: 7
Intérêt	: 10
Originalité	: 0
Qualité/Prix	: 13

Et encore un pauv'magicien qui est perdu avec son pauv'balai dans une saleté de labyrinthe pas vraiment nouveau.

Allez, on dit que ce soft est nouveau ! D'accord, c'est encore l'histoire d'un pauv' magicien qui est perdu dans une saleté de labyrinthe, avec des monstres partout, et des haches qui volent, et des oiseaux qui lui picorent la tête, et des flammes qui lui rotissent la plante des pieds, et malgré tout cela, malgré tous ces vilains qui font rien que l'embêter, il faut que le pauv' magicien retrouve une dizaine d'anneaux, magiques bien sûr, et donc très durs à trouver. Horrible drame ! Et le pire, c'est que le pauvre magicien n'est qu'un apprenti, alors évidemment, il a juste des flèches magiques à lancer pour se protéger, même pas un sort ni un maléfice, rien. Si : il vole quand même, et très bien. C'est déjà ça !..
Bon : le graphisme est bel et bon. Très joli, prévu aussi pour les moniteurs sans couleurs (option au début), et varié. Quelques astuces amusantes aussi, comme de faux murs et de faux obstacles qu'on peut traverser. On peut même tenter parfois de traverser le plancher : ça marche ! Bref, on s'amuse, on rigole mais hélas, c'est la mille et unième version de Sorcery, en moins au point, en moins bien fait, en moins difficile.
Allez, on dit pas que ce soft est nouveau ! Pourtant, je vous le jure, j'aimerais bien dire du bien d'un logiciel de temps en temps, être franchement enthousiaste, quoi ! Mais cette fois encore, c'est pas possible... Adieu, monde cruel ! ! !



EIDOLON
d'ACTIVISION
11/20

Notice	: 14
Graphisme	: 16
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 9
Intérêt	: 8
Originalité	: 9
Qualité/Prix	: 8

Les murs défilent en douceur au passage de l'Eidolon mais cette lenteur n'est que feinte : il va falloir assurer avec vos canons multicolores.

Le Docteur Agon est génial. Mais il est mort. Je m'introduis donc subrepticement dans son labo souterrain et, ô surprise des surprises, je découvre une fabuleuse machine, une sorte de truc dans lequel on entre, on s'asseoit, et zou, on part dans une autre dimension ! Il y a aussi des cadrans en pagaille, un pour dire si on se trouve loin des dragons (utile, utile !), un pour dire la vitesse à laquelle on galope... Et puis quatre voyants : l'Eidolon, car c'est le nom de l'engin, pouvant lancer des boules de feu rouges, vertes, jaunes et bleues, les voyants vous indiquent l'état de la provision de boules.
Je me retrouve dans des grottes. On avance... Superbe : les murs défilent en douceur, un virage et tout bascule, je passe sous des arches, je fais demi-tour dans un cul-de-sac : un vrai tour de train fantôme ! Bien sûr, les monstres sont là aussi : de drôles de bêtes, des Trolls, des poissons volants, des insectes-hélicoptères, des oiseaux carnivores et des dragons. Avec un peu d'habitude, on apprend à savoir quelle couleur de boule de feu fait du mal à qui. Pas dur. Dommage, parce que c'est l'essentiel du jeu... Les boules de feu, on les ramasse au fur et à mesure en les centrant dans un viseur. Oh la la, que ça doit être difficile ! ! Pas du tout : elles sont immobiles...
Bref, Eidolon vaut essentiellement par son animation et son graphisme : une véritable perfection. Quant au principe de jeu, il avoisine le néant. Une spécialité d'Activision, qui croit souvent qu'on satisfait les joueurs avec quelques beaux écrans... NON !

DAN DARE
de VIRGIN GAMES
10/20

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 8
Originalité	: 5
Qualité/Prix	: 11

Céder au chantage de l'infâme Mékon qui menace la terre ? Pas question, vous êtes Dan Dare, et Dan Dare ne se laisse pas faire !

- Allo, le Conseil Aérospatial de la Confédération des Alliés Intergalactiques ?
- Elle-même !...Enfin, le standard du C.A.C.A. ! A qui ai-je l'honneur ?
- Colonel Dan DARE, pilote of le future. A-t-on laissé un message pour moi ?
- Dare dare ?... attendez... oui ! Z'avez quelque chose pour noter Commandant ?
- Rien que mon pistol-laser à 24 coups, ça ira ?
- Voilà l'infâme MEKON, Chef des Treens, je lis : " Dites à Sir Hubert, qu'il me donne IMMEDIATEMENT les clefs de la Terre, sinon je vous réduis tous en purée mousseline. En plus, j'ai caché une bombe atomique dans un astéroïde et que même toi, Danone, tu pourras même pas l'empêcher de rentrer en collision avec la Terre ! B O U M ! " . Voilà, sergent c'est tout.
- Merci. Prenéz ce message : pour Sir Hubert GARGOINE, Chef du C.A.C.A. :"Avec mon fidèle compagnon, Albert Williams DIGBY, à l'aide de mon fidèle vaisseau l'Anastasia, je cours sauver ma fidèle planète Terre. Signé : votre fidèle DARE "
- Ce que vous causez bien, sergent !...
- Thank you, young lady, je sauve l'humanité, vite fait, bien fait, et après, si ça vous tente, une virée dans ma datcha mercurienne... hum ... ?
- Oh, Dare, tonight ? hélas, c'est impossible ! J'ai déjà ma soirée de prise avec Guy l'ECLAIR ! ! !
Le héros de cette BD, ringarde et british à souhait, (mais superbement très bien dessinée), va courir de poutrelles en poutrelles, d'ascenseurs en ascenseurs, dans un astéroïde tout troué , pour rechercher et délivrer son grand ami DIGBY et trouver le bouton empêchant l'arme fatale de volatiser notre chère planète tout en évitant les Treens à la solde du MEKON, qui remettent dare-dare, DARE en prison. Voilà les tâches exaltantes et répétitives que notre Colonel-héros doit accomplir, dans ce jeu d'arcade-aventure graphiquement assez bien foutu, mais plutôt désolant dans son classicisme.



CLASSIC INVADERS
de BUBBLE BUS
09/20

Notice	: 10
Graphisme	: 12
Animation	: 10
Son/Bruitage	: 12
Intérêt	: 5
Originalité	: 1
Qualité/Prix	: 13

Oser ressortir les Space Invaders de la boîte où on les avait oubliés ? Et si ce n'était pas une si mauvaise idée ?

L'autre jour, y'a déjà 10 ans de ça, je rentre dans un troquet et sur quoi se pose mon regard avide ? Sur une drôle de machine avec un écran où s'agite frénétiquement une drôle de petite fusée qui tente de détruire, ô merveille, cinq rangs serrés d'envahisseurs verdâtres. Envahisseurs qui, de leur côté, déversent sans discontinuer des chapelets de bombinettes meurtrières ! ! !
WAOUH ! Quel choc !
L'autre soir, y'a déjà 10 minutes de ça, je rentre dans mon appartement coquet, et sur quoi se pose mon regard goulu ? Sur une cassette fraîchement arrivée de chez Bubble Bus Software. Je la charge et, ô merveille, je vois sur l'écran, une drôle de petite fusée vaillante et frémissante qui s'agite généreusement pour dégommer 5 rangs d'envahisseurs de toutes les couleurs. Envahisseurs qui déversent, toujours avec la même énergie , des tonnes et des tonnes de sucre d'orge explosifs ! ! ! MOUAIS ? ! Quel choc !
Evidemment, le gamin a pris des couleurs depuis, il se fait même accompagner par une musique Country. Je croyais même qu'entre nous deux, c'était terminé, fini, du plus que passé ... Pourtant quand je l'ai revu, j'ai de nouveau succombé à son charme. Pendant 1/4 d'heure, j'ai eu des frémissements dans le poignet droit... 15 minutes , oui, mais pas plus, y'a quand même des limites à la nostalgie ! ! !
Franchement, je ne pensais pas qu'on aurait osé ressortir un truc comme ça !



MANHATTAN 95



ZOMBI









IL NE VOUS RESTE QU'UNE SEULE CHANCE...

EVITEZ LEUR CE TRISTE SORT !



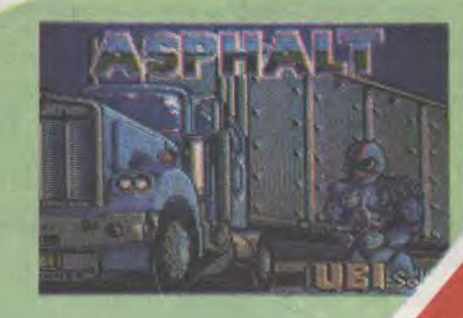


UN CRIME PARFAIT ?

UBI Soft

Système d'Animation de Sprites
- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstration incorporées.

- Tracé des chemins
- Editeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstation de mode 0



GRAPHIC CITY

SUR DEUX DISQUETTES

FER & FLAMME

ASPHALT

1991 - NEW JERSEY

UNE AUTOROUTE MORTELLE...



100 % JEU DE RÔLE...

VAINCRE



Je désire recevoir les logiciels suivants pour Amstrad :

- ☐ FER ET FLAMME - 2D - 295 FF
- ☐ MASQUE - DIS - 195 FF
- ☐ ZOMBI - DISC - 180 FF
- ☐ MANHATTAN 95 - DISC 180 FF ☐ CASS - 140 FF
- ☐ GRAPHIC CITY - DISC 195 FF ☐ CASS 150 FF
- ☐ ASPHALT - DISC 180 FF ☐ CASS 150 FF

UBISOFT 1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

____

CODE POSTAL : __________ VILLE : __________

AH

VIDEO SHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M°Raspail. Tél : 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél :296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

l'espace le plus micro de Paris !

C : Cassette
D : Disquette
L : Livre

COMPATIBLE ??

JOURNEES PORTES OUVERTES AMSTRAD LES 8 ET 9 NOVEMBRE

MATERIEL :
- Amstrad PC 1512 .... 5926 F
- Amstrad PCW 8256 .... 5926 F
- Amstrad PCW 8512 .... 7690 F
- Amstrad CPC 6128 monochrome .... 3990 F
- Amstrad CPC 6128 couleur* .... 5290 F
- Amstrad CPC 464 monochrome* .... 2690 F
- Amstrad CPC 464 couleur .... 3990 F

** Nous consulter.*

PERIPHERIQUES :
- Lecteur DDI .... 1990 F
- Lecteur TRAN 5''1/4 + câble .... 1990 F
- Lecteur FD2 8256 .... 1990 F
- Imprimante DMP 2000 .... 1990 F
- Graphiscop II .... 990 F
- Souris MAX .... 690 F
- Stylo optique 8256 .... 880 F
- Ext. 256 Ko 8256 .... 490 F
- Lecteur K7 + câble .... 390 F
- Crayon optique (C) .... 290 F
- ARSENE (émul. Minitel) .... 990 F
- Synthé. technimusique (C/D) .... 490/560 F

JEUX :
- Alien Highway (D) .... 89/139 F
- Bat Man (C/D) .... 89/149 F
- Billy la Banlieue (C) .... 129 F
- Bridge 8256 (D) .... 220 F
- Bruce Lee (C/D) .... 89/139 F
- Commando (C/D) .... 89/139 F
- Contamination (C/D) .... 129/195 F
- 3D Clock Chess 8256 (D) .... 150 F
- 3D Voice Chess (C/D) .... 129/149 F
- Explo. Fist/Fighting Warrior (D) .... 199 F
- Hacker (C/D) .... 89/149 F
- Green Beret (C/D) .... 89/149 F
- L'Affaire Vera Cruz (C/D) .... 129/195 F
- Macadam Bumper (C/D) .... 129/195 F
- Maracaïbo (C) .... 129 F
- Match Day (C) .... 89 F
- Ping Pong (C) .... 89 F
- Raid (C/D) .... 89/139 F
- Rambo (C/D) .... 79/139 F
- Skyfox (C/D) .... 99/149 F
- Sapiens (C) .... 129 F
- T.L.L. (C/D) .... 99/149 F
- Tennis (C/D) .... 99/160 F
- Thomahawk 8256 (D) .... 220 F
- Tony Truand (C) .... 99 F
- Zorro (C/D) .... 99/129 F

EDUCATIFS :
- Ballade au pays de Big Ben (C/D) .... 195/250 F
- Ballade outre Rhin (C/D) .... 195/250 F
- Algèbre (C) .... 195 F
- Géométrie (C/D) .... 195/229 F
- Equation (C/D) .... 195/229 F
- Maths second cycle (D) .... 229 F

UTILITAIRES :
- Multiplan (D) .... 490 F
- D Base II (C/D) .... 790 F
- Quick Mailing (D) .... 790 F
- Comptabilité (D) .... 1050 F
- Facturations stock (D) .... 1690 F
- Azerty 8256 (D) .... 290 F
- Testomat 6128 (D) .... 450 F
- Datamat 6128 (D) .... 450 F
- Calcumat 6128 (D) .... 450 F
- La Solution (Text. + Dat. + Calc) (D) .... 950 F

BIBLIOGRAPHIE
- Jeux d'aventure (Micro Applications) .... 129 F
- Language machine (Micro Appl.) .... 129 F
- Graphismes et sons (Micro Appl.) .... 129 F
- Livres lecteur de disquette (Micro Appl.) .... 149 F
- Bien débuter avec le 6128 (Micro Appl.) .... 99 F
- Programmes éducatifs (Micro Appl.) .... 179 F
- Communications, modem (Micro Appl.) .... 149 F
- Grand livre PCW (Micro Appl.) .... 179 F
- Livre AMSTRAD PC (Micro Appl.) .... 99 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu, 75001 PARIS

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....

Je règle par
☐ Chèque Bancaire ☐ CCP.

DEMANDE DE DOCUMENTATION
Je possède un micro de type

Je joins 3 timbres à 2,10 F. pour frais d'envoi.

Désignation des articles demandés
- .... F.
- .... F.
- .... F.
- .... F.

Frais de port .... gratuit
TOTAL TTC .... F.



22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



PC 1512 ! L'AMSTRAD NOUVEAU EST ARRIVÉ !!!

RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :
Je désire obtenir : ☐ de plus amples renseignements sur le PC 1512 ☐ un numéro prioritaire de réservation
NOM ______ ADRESSE ______ VILLE ______

PRODUITS DK TRONICS

Extension 64 K :
☐ pour 464-664 .... **599 F**
extension 256 K.ROM
☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
☐ pour 6128 .... **1.199 F**
extension 256 K. silicon-disk
☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
☐ pour 6128 .... **1.199 F**
stylo optique
☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**

PCW

☐ rallonge alim. + imp. 280 F
☐ stylo optique .... 890 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
☐ souris (avec interf. et progr.) .... 1490 F

CPC

☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **180 F**
☐ housse moni + clavier 6128 .... 175 F
☐ housse moni + clavier 464- 664 .... 175 F
Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... **45 F**
☐ les 10 .... **80 F**
☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante .... **150 F**
☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 .... 1500 F	☐ E 200 .... 420 F
☐ E 213 .... 3800 F	☐ E 201 .... 1000 F
☐ E 211 .... 3700 F	☐ E 202 .... 1000 F
☐ E 214 .... 2000 F	☐ E 203 .... 1100 F
☐ E 212 .... 3700 F	☐ E 204 .... 390 F
☐ E 215 .... 2700 F	☐ E 101 .... 590 F
☐ E 102 .... 590 F	☐ E 103 .... 590 F

Imprimante fonctionnelle
Qualité et performance exceptionnelles
Rapport prix/performance très attractif

2.490 F.

CITIZEN 120D

L'imprimante Citizen 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

Vitesse d'impression en qualité informatique: 120 cps
Vitesse d'impression en qualité courrier: 25 cps
Compatibilité de base: IPM et EBSON
Interface en cartouche
Alimentation papier en friction et traction
Imprimante compacte
En Option: dispositif d'alimentation feuille à feuille

TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
☐ TIRVITT 2 .... 150 F

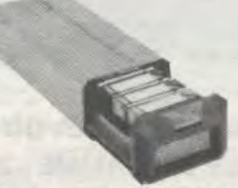
SYNTHÉVOC 1

SYNTHETISEUR VOCAL
TECHNI MUSIQUE

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

NOUVEAU MODÈLE

Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
☐ graphiscop .... 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.
☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
☐ pour cassettes .... 99 F

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur.
faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).
NOM ______ PRENOM ______ ORDINATEUR ______ ADRESSE ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______
Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

DEFENSE

Benoit FISCHER

A grand renfort de bruitages, affrontez courageusement l'éternelle invasion soucoupiste...

Mode d'emploi : Sauvegardez à la suite ces deux programmes. A l'aide d'un viseur manœuvrable verticalement par votre joystick, canardez un max de soucoupes.

...listing 1...

```
1  '****************
2  '* D E F E N S E *
3  '*               *
4  '*   listing 1   *
5  '*      Par      *
6  '*  FISCHER  B.  *
7  '*      sur      *
8  '*    AMSTRAD    *
9  '****************
10 GOSUB 100
20 FOR a=1 TO 75
30 READ no,te:SOUND 1,no,te,15:SOU
ND 2,no+2,te,15
40 DATA 142,16,159,16,142,65,0,70,
159,16,179,16,190,16,213,16,225,30
,213,65,0,70,284,16,319,16,284,65,
0,70,374,35,358,35,451,35,426,50,0
,70,568,16,638,16,568,65,0,70,638,
16
50 DATA 716,16,758,16,851,16,902,3
2,851,65,0,65,851,97,902,70,758,70
,638,70,536,70,451,70,379,90,638,6
5,758,65,676,65,0,50,451,16,426,16
,379,16,451,16,426,16,379,16
60 DATA 451,16,426,16,379,16,451,3
5,426,16,379,16,358,16,319,16,379,
16,358,16,319,16,379,16,358,16,319
,16,379,32,358,16,319,16,284,16,26
8,16,319,16,284,16,268,16,319,16,2
84,16,268,16
70 DATA 319,40,284,58,0,65
75 DATA 119,200
80 NEXT
90 SOUND 1,451,200,7:SOUND 1,426,2
00,7
95 RUN"!defense"
100 PAPER 0:CLS:INK 1,11:INK 2,25
110 GOSUB 600
120 GOSUB 300
150 FOR fo=1 TO 640 STEP 30
200 FOR a=1 TO 640 STEP 20:PLOT fo
,200,1:DRAW 0+a,INT(1/10)+5:NEXT
201 NEXT
230 LOCATE 17,15:PAPER 2:PRINT"DEF
ENSE": RETURN
300 FOR a=1 TO 180
350 DEG
400 PLOT 320,190,2:DRAW 320+50*COS
(a),190+50*SIN(a):NEXT
500 RETURN
560 GOTO 560
600 FOR ro=1 TO 640
700 PLOT ro,400,3:DRAW ro,INT(RND*
10)+300
750 NEXT
754 LOCATE 17,15:PAPER 2:PRINT"DEF
ENSE"
800 RETURN
```

...listing 2...

```
1 '****************
2 '* D E F E N S E *
3 '*   LISTING 2   *
4 '*   FISCHER B.  *
5 '****************
10 MODE 1:GOSUB 1170:SPEED INK 20,
20:MODE 0:PEN 5:INK 0,0:INK 1,25
50 '*******redefinition*******
90 SYMBOL AFTER 200
100 SYMBOL 201,0,0,0,0,0,0,0,0
110 SYMBOL 202,0,0,0,0,0,1,0,64
120 SYMBOL 203,0,0,0,0,224,240,64,
66
130 SYMBOL 204,0,0,0,0,0,224,64,22
4
140 SYMBOL 205,0,0,120,120,64,64,2
24,160
150 SYMBOL 206,0,0,0,0,0,0,0,0
160 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,0,4,4
170 SYMBOL 208,32,20,12,12,15,15,1
1,251
180 SYMBOL 209,66,78,74,95,255,255
,201,255
190 SYMBOL 210,64,71,69,71,255,255
,36,255
200 SYMBOL 211,240,240,88,248,252,
236,124,255
210 SYMBOL 212,0,0,0,0,0,0,192,192

220 SYMBOL 213,4,4,15,6,7,63,51,63

230 SYMBOL 214,255,255,255,115,255
,255,255,255
240 SYMBOL 215,231,255,127,127,255
,255,255,255
250 SYMBOL 216,255,255,255,255,255
,255,255,255
255 SYMBOL 217,249,255,255,243,255
,255,255,255
260 SYMBOL 218,253,253,255,255,255
,255,255,255
270 SYMBOL 219,192,192,248,184,184
,254,254,254
280 a$=CHR$(201)+CHR$(202)+CHR$(20
3)+CHR$(204)+CHR$(205)+CHR$(206):b
$=CHR$(207)+CHR$(208)+CHR$(209)+CH
R$(210)+CHR$(211)+CHR$(212):c$=CHR
$(213)+CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(21
7)+CHR$(218)+CHR$(219)
285 LOCATE 15,23:PEN 2:PRINT a$:LO
CATE 15,24:PRINT b$:LOCATE 15,25:P
RINT c$:FOR em=1 TO 15:PLOT 1,em,3
:DRAW 640,em:NEXT
290 SYMBOL 219,3,15,63,234,63,15,3
,4
300 SYMBOL 220,192,240,252,87,252,
240,192,32
310 d$=CHR$(201)+CHR$(219)+CHR$(22
0)
320 SYMBOL 221,255,255,255,255,255
,255,255,255
330 e$=CHR$(221)
340 PEN 3:FOR i=1 TO 20:LOCATE i,1
:PRINT e$:LOCATE i,5:PRINT e$:NEXT

350 FOR a=2 TO 4:LOCATE 1,a:PRINT
e$:LOCATE 20,a:PRINT e$
360 NEXT a
370 PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT"score
  ":LOCATE 2,3:PRINT"soucoupes:":
LOCATE 2,4:PRINT"sur       :"
380 SYMBOL 222,54,20,252,163,37,41
,226,28
390 SYMBOL 223,248,177,130,252,62,
35,68,152
400 SYMBOL 224,248,48,128,64,8,48,
216,0
410 f$=CHR$(222)+CHR$(223)+CHR$(22
4)
420 SYMBOL 225,0,30,21,16,18,127,1
8,26
430 SYMBOL 226,0,88,23,96,46,46,23
4,97
440 SYMBOL 227,62,40,168,238,164,5
,63,2
450 g$=CHR$(225)+CHR$(226)+CHR$(22
7)
460 SYMBOL 228,16,16,16,254,16,16,
16,0
462 '*******jeu*******
465 mx=19:kl=0
470 IF JOY(0)=1 THEN mx=mx-1
480 IF JOY(0)=2  THEN mx=mx+1
490 IF mx<14 THEN mx=14
500 IF mx>21 THEN mx=21
510 LOCATE 16,mx+1:PRINT CHR$(201)
:LOCATE 16,mx:PEN 1:PRINT CHR$(228
):LOCATE 16,mx-1:PRINT CHR$(201)
520 kl=kl+1
530 IF kl<2 THEN GOSUB 1060
540 PEN 14:LOCATE kl,po:PRINT d$:I
F kl=17 THEN ra=ra+1:LOCATE 12,4:P
APER 1:PEN 3:PRINT ra:PAPER 0:PRIN
T CHR$(7)
542 IF ra=50 THEN 1250
545 FOR pause=1 TO dif:NEXT
550 IF kl=18 THEN GOSUB 1080
560 IF JOY(0)=16 THEN GOSUB 1100
999 GOTO 470
1000 '**************************
1001 PLOT 0,200,1:DRAW 110,250:DRA
W 220,190:PLOT 190,210:DRAW 290,26
0:DRAW 390,200:PLOT 365,180:DRAW 4
90,270:DRAW 570,180:PLOT 553,200:D
RAW 630,260:DRAW 640,240
1010 FOR i=1 TO 70:PLOT 110,250:DR
AW 65+i,INT(i/10)+230,2:NEXT
1020 FOR i=1 TO 65:PLOT 290,260:DR
AW 250+i,INT(i/10)+240:NEXT
1030 FOR i=1 TO 60:PLOT 490,270:DR
AW 449+i,INT(i/10)+240:NEXT
1040 FOR i=1 TO 40:PLOT 630,260:DR
AW 600+i,INT(i/10)+240:NEXT
1045 '**************************
1050 RETURN
1060 po=FIX(RND(1)*22)
1070 IF po<15 THEN 1060
1075 RETURN
1080 h$=CHR$(201)+CHR$(201)+CHR$(2
01)
1090 LOCATE 18,po:PRINT h$:kl=0:RE
TURN
1100 SOUND 1,16,1,7:IF kl=16 THEN
1120
1110 RETURN
1120 IF po=mx THEN 1135
1130 RETURN
1135 LOCATE 16,mx:PEN 2:PRINT g$:L
OCATE 16,mx:PEN 1:PRINT f$
1140 db=7 : FOR i=1 TO 6:dB=db-1:S
OUND 7,0,25,db,2,0,25:NEXT
1150 PAPER 3:FOR i=1 TO 20: LOCATE
 16,mx:PEN 1:PRINT g$:LOCATE 16,mx
:PEN 2:PRINT f$:NEXT
1155 sco=sco+10:PAPER 3:PEN 2:LOCA
TE 12,2:PRINT sco:sou=sou+1:PAPER
2:PEN 3:LOCATE 12,3:PRINT sou:PAPE
R 0
1160 RETURN
1165 '**************************
1170 MODE 1:INK 1,2:INK 0,9
1175 PAPER 3:PEN 2:LOCATE 15,2:PRI
NT"DEFENSE":PAPER 0
1180 LOCATE 5,10:PEN 2:PRINT"30=tr
es facile mais tir fifficile"
1190 LOCATE 5,11:PEN 1:PRINT"25=fa
cile tir assez difficile"
1200 LOCATE 5,12:PEN 3:PRINT"20=mo
yen tir moyen"
1210 LOCATE 5,13:PEN 2:PRINT"15=di
fficile tir assez facile"
1220 LOCATE 5,14:PEN 1:PRINT"10=tr
es difficile tir facile"
1230 LOCATE 10,20:PEN 3:INPUT"votr
e choix";dif
1235 IF dif<>30 AND dif <>25 AND d
if<>20 AND dif<>15 AND dif<>15 AND
 dif<>10 THEN 1230
1240 RETURN
1250 MODE 1:INK 0,9:
1260 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 15,2:PRI
NT"DEFENSE":PAPER 0
1280 LOCATE 5,5:PRINT"VOUS AVEZ MA
RQUE";sco:LOCATE 14,7:PRINT"points
 sur";ra*10
1310 LOCATE 12,20:INPUT"VOULEZ-VOU
S RECOMMENCER ?";re$
1320 IF re$="o" OR re$="O" THEN RU
N 5
1330 IF re$="n" OR re$="N" THEN CL
S
1335 END
```

Suite de la page 6

```
2340 '
2350 IF Y MOD 2=0 THEN SP$=CHR$(22
6):RETURN
2360 IF Y MOD 2=1 THEN SP$=CHR$(22
5):RETURN
2370 '
2380 IF TIMI>35 AND TIMI<40 THEN E
NERGIE=ENERGIE+1:GOSUB 2840:RETURN
2390 IF TIMI>75 THEN LOCATE X,Y:PR
INT" ":Y=Y-1:ENERGIE=ENERGIE+1:SP$
=CHR$(224):PRINT CHR$(7):TIMI=0:RE
TURN
2400 IF INT(RND*100)<10 THEN LOCAT
E X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(219):FOR I=
1 TO 50:NEXT:RETURN ELSE LOCATE X,
Y:PRINT CHR$(220):RETURN
2410 RETURN
2420 '
2430 IF X MOD 3=0 THEN SP$=CHR$(22
2):RETURN
2440 IF X MOD 3=1 THEN SP$=CHR$(16
7):RETURN
2450 IF X MOD 3=2 THEN SP$=CHR$(22
1):RETURN
2460 '
2470 ENV 1,1,12,1,1,0,5,12,-1,2:EN
V 2,1,13,1,1,0,15,13,-1,5:ENV 3,1,
13,1,12,-1,3:ENT 3,5,40,1,5,20,1,1
0,25,1:ENV 4,11,1,5,2,0,120,11,-1,
14:ENT -5,14,-10,1,1,120,1:ENV 5,1
,15,1,15,-1,12
2480 ENV 6,1,12,1,12,-1,9:ENV 7,15
,-1,2:ENV 8,10,1,1,20,0,1,10,-1,2:
ENT -8,1,1,1:ENV 9,1,15,1,15,-1,4:
ENT -9,9,5,3,1,-45,3:SOUND 2,250,0
,0,5,5
2490 GOSUB 6470:LOCATE 40,21:PRINT
" ":LOCATE 40,22:PRINT" ":LOCATE 4
0,23:PRINT" ":E(40,21)=0:E(40,22)=
0:E(40,23)=0
2500 SCORE=SCORE+13:ENERGIE=ENERGI
E+1:GOSUB 2840:IF SQ(2)<>4 THEN 25
00 ELSE FOR I=1 TO 50:NEXT
2510 GAGN=1:LT=LT/2
2520 RETURN
2530 '
2540 '
2550 FOR I=1 TO 10
2560 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224)
2570 SOUND 1,200,15,15,5,5,31
2580 IF SQ(1)<>4 THEN 2580
2590 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(223)
2600 SOUND 1,50,15,15,5,5,31
2610 IF SQ(1)<>4 THEN 2610
2620 NEXT:GOTO 2900
2630 '
2640 PLOT LP1X,LPY,1:DRAW LP2X,LPY
,1
2650 SOUND 1,600,3,10,0,0,31:SOUND
 4,80,5,10,5,5
2660 FOR I=1 TO 10:NEXT:PLOT LP1X,
LPY,0:DRAW LP2X,LPY,0
2670 IF X>=LX1 AND X<=LX2 AND Y=LY
 THEN GOTO 2720
2680 RETURN
2690 '
2700 ENV 1,1,12,1,1,0,5,12,-1,2:EN
V 3,1,13,1,12,-1,3:ENT 3,5,40,1,5,
20,1,10,25,1:ENV 4,11,1,5,2,0,120,
11,-1,14:ENT -5,14,-10,1,1,120,1:E
NV 5,1,12,1,15,-1,12
2710 ENV 6,1,12,1,12,-1,9:ENV 7,15
,-1,1:ENV 8,10,1,1,20,0,1,10,-1,2:
ENT -8,2,1,1:ENV 9,1,15,1,15,-1,4:
ENT -9,9,5,3,1,-45,3:RETURN
2720 '
2730 PEN 1:WHILE SQ(1)<>4:WEND:SOU
ND 1,1,45,15,9,9,1:LOCATE X,Y:PRIN
T CHR$(216)
2740 FOR I=1 TO 450:NEXT: WHILE SQ
(1)<>4:WEND
```

A SUIVRE...



PC

GEM, GEM, GEM...

Ce serait vous faire injure de vous rappeler qu'AMSTRAD a lancé son PC 1512 au dernier SICOB, n'est-ce pas ? Encore un compatible PC ? Et alors ? Et alors : c'est effectivement un compatible de plus mais c'est un AMSTRAD, avec les possibilités d'un AMSTRAD et un prix AMSTRAD. Et, comme si cela n'était pas suffisant pour affoler la concurrence, GEM DESKTOP, GEM PAINT et LOCOMOTIVE GEM BASIC 2 sont fournis gratuitement avec toutes les configurations Amstrad PC. Les fenêtres et les menus déroulants de cette gamme de logiciels vont-ils vous faciliter la vie ?



Gem Paint

EXPLOITATION : PLUSIEURS SYSTEMES

Donc, avec Graphic Environment Manager, GEM pour les intimes, vas-y que je te clique sur la souris, que je te sélectionne les applications dans les fenêtres, que je t'utilise les menus déroulants et tout et tout. Mais, avant de développer tout ça, il faut que je vous dise que le PC 1512 est fourni avec deux systèmes d'exploitation : MS-DOS 3.2 de Microsoft et DOS-PLUS de Digital Research.

Le MS-DOS 3.2, avant-dernière version du MS-DOS de Microsoft, permet la compatibilité avec les IBM PC (XT,AT,etc.). Tout le monde sait que ce système d'exploitation est indispensable à tout bon compatible. Tout le monde sait aussi que MS-DOS est ou n'est pas le meilleur, c'est selon. Mais, depuis que le Dieu tout puissant de l'informatique - IBM - l'a adopté, tout le monde ne sait pas que c'est Seattle Computer Product (SCP) qui l'a pondu, Microsoft ayant racheté les droits de SCP-DOS (son vrai nom), le rebaptisant (Amen !) pour l'occasion.

DOS-PLUS de Digital Research, le deuxième système fourni avec le PC, intègre le GEM et permet au 1512 de dérouler des menus, de gérer des fenêtres et toutes ces sortes de choses. Bon, je vous raconte DOS-PLUS, rapide et j'embraye sur GEM.

Ainsi, Digital Research qui travaille depuis toujours avec AMSTRAD en leur fournissant CP-M sur les machines 464, 664, 6128, 8256 et 8512 a récidivé avec le PC 1512. Ce système est un peu bizarre, mais ô combien intéressant ! Tenez-vous bien, il possède des instructions similaires à celles de MS-DOS (oui, oui, qui font la même chose, si, si, je vous assure) et d'autres possibilités comme le travail en réseaux, l'exécution de plusieurs tâches simultanées et surtout, il intègre un gestionnaire d'environnement graphique : GEM. Ça y est, nous y voilà !

C'EST GEM QUE JE, EUH... QUE GEM.

Un petit résumé historique : à la suite du succès rencontré par le Macintosh d'Apple, Digital Research a décidé de se lancer dans le développement d'un DOS convivial basé sur des manipulations d'icônes. Mais rapidement, Apple attaque Digital Research en plagiat, car la version de GEM développée pour l'Atari ST ressemble trop à l'interface graphique du Macintosh. Un moyen terme est adopté : Digital Research modifie sensiblement son Gem et Apple retire sa plainte. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le GEM de l'Atari est entièrement réécrit en langage machine (alors qu'il était précédemment en C, ce qui le ralentissait beaucoup), il est rendu plus accessible et surtout beaucoup plus rapide. Et on met le résultat sur PC 1512 : l'innovation est totale, tant sur le plan hardware que software.

MOI TARZAN, TOI GEM

Avec GEM, toutes les opérations dont nous venons de parler se font avec la souris. Plus besoin de toucher le clavier ou presque. Quand le système est lancé, vous vous retrouvez sur un écran occupé par les icônes des disques disponibles. Vous déplacez sur l'écran une petite flèche grâce à la souris que vous tenez négligemment dans la main, vous cliquez alors sur l'icône de la disquette et le catalogue apparaît à l'écran. Simple, non ? Vous voulez une copie de votre disquette ? Pas de problème : vous superposez l'icône de la première disquette sur celui de la deuxième disquette et la copie se fait automatiquement. Plus simple que Copy ★.★ B :, non ? Vous pouvez aussi sélectionner sur la barre de menu en haut de l'écran, une des options "Fichier", "Options" ou "Présentation", une fenêtre apparaît comme par magie et vous pouvez y choisir un des utilitaires disponibles. Vous pouvez par exemple formater une disquette, détruire un fichier ou trier un catalogue par ordre alphabétique.

MIRACLE ?

Ce quasi-miracle est possible grâce à deux bibliothèques de routine utilisées par GEM : l'AES et le VDI. Le VDI, abréviation de Virtual Device Interface est un outil qui permet de ne pas se soucier du tout du matériel sur lequel il est implanté. Il s'occupe du type de l'imprimante, de l'écran, de la souris et des périphériques. En fait, VDI est le "Chargé de Relations Publiques" de GEM avec la machine. Quant à l'AES (Application Environment System), il adapte les fonctions du VDI à la machine sur laquelle il est implanté. C'est "l'interprète" du VDI.

À L'ÉCRAN, UNE DÉBAUCHE DE GRAPHISME

Après cette présentation toute théorique, revenons à la pratique. Une fois que vous avez chargé la disquette GEM STARTUP, celle qui génère GEM (si ça ne marche pas, c'est parce que vous avez oublié de mettre votre bécane sous tension), chargez la disquette GEM DESKTOP. Vous vous retrouvez sous l'environnement graphique. Les fichiers et programmes sont représentés sur l'écran sous forme de cadres et de symboles (les icônes). Le bandeau en haut de l'écran vous propose quatre menus déroulants : Fichier, Vue, Options, et Desktop.

FICHIER : ouvrir un dossier (un sous-catalogue), créer un nouveau dossier, lire les informations concernant un dossier ou un fichier (un fichier pouvant être soit un programme directement exécutable, soit un ensemble de données dont va se servir un programme, soit encore un fichier-image, c'est-à-dire une zone-mémoire comme par exemple un écran graphique), renommer un dossier, détruire un fichier, formater une disquette ou retourner au Dos.

OPTIONS : installer un disque, créer un disque virtuel, définir le lancement automatique d'un programme lorsqu'on clique sur l'un des fichiers dont il se sert, choisir ses préférences de travail (apparition ou non des messages de confirmation pour les effacements, vitesse de la souris...), sauver la configuration actuelle.

PRESENTATION : visualiser le catalogue sous forme d'icônes ou de texte (cette dernière option permet d'avoir sur une même ligne le nom du fichier, son type, son heure et date de création et enfin la place qu'il occupe sur la disquette), choisir l'ordre selon lequel sont présentés les fichiers : alphabétiquement, par type (Programme, Ressource, Dossier, Images... Nous y reviendrons ultérieurement), par taille ou par date de création.

DESKTOP : Outre une fonction qui permet d'afficher la version du Gem sur laquelle on travaille, c'est probablement le menu le plus révolutionnaire. On peut en effet accéder par son intermédiaire à plusieurs programmes qui peuvent tourner en même temps que l'application principale. Un exemple ? Vous êtes en train de dessiner grâce à GEM Paint, vous pouvez aller dans le menu Desktop pour demander qu'une horloge s'affiche dans un coin, ou une calculatrice, ou pourquoi pas un



Gem Font Editor

Space Invaders. Lorsque vous n'utilisez plus "l'accessoire de bureau" (c'est ainsi que l'on appelle ces petits programmes), vous revenez à votre programme normal. Avantage : vous n'avez besoin ni de charger l'utilitaire car il réside en mémoire vive (il s'y installe lors de la mise sous tension), ni de recharger le programme principal lorsque vous avez terminé d'utiliser l'accessoire.

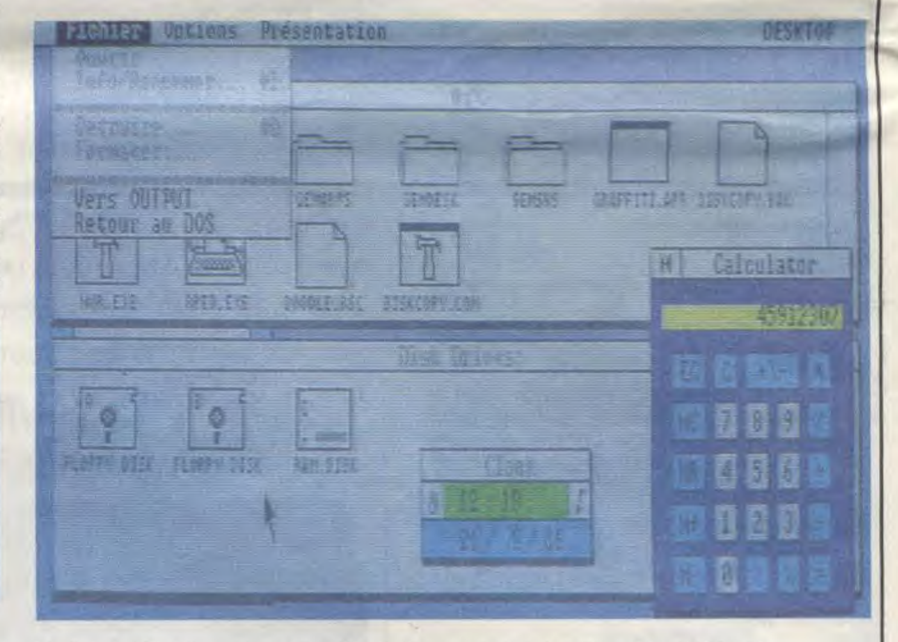
Ces quatre menus, présents en permanence sur le bureau, vous permettent donc de remplacer les commandes compliquées d'un Dos classique avec bonheur et de devenir opérationnel sur une machine équipée de Gem alors qu'il faut entre quelques jours et quelques années pour maîtriser complètement les mystères d'un Dos normal.

LES LOGICIELS SOUS GEM

Les logiciels développés par Digital Research qui tournent sous GEM bénéficient évidemment de ce principe pour le lancement des programmes, mais les programmes eux-mêmes fonctionnent aussi avec les mêmes efficaces principes de menus déroulants et de fenêtres. AMSTRAD vous livre d'ailleurs gratuitement GEM PAINT, un superbe logiciel de dessin et LOCOMOTIVE GEM BASIC 2, un basic très puissant qui change un peu du GW Basic fourni avec tous les autres compatibles. Nous vous parlerons très prochainement de ces logiciels, et en détail, surtout le Basic qui semble être une petite merveille. D'autres logiciels seront également disponibles vers la mi-novembre : GEM-WRITE, un traitement de texte génial, d'un apprentissage très facile et qui présente l'énorme avantage de pouvoir mélanger des textes et des images créées avec tous les autres logiciels graphiques (990 francs) ; GEM DRAW, un outil de dessin orienté vers la création graphique industrielle (990 francs) ; GEM GRAPH, destiné à la création de graphiques de gestion : histogrammes, camemberts, courbes, etc.. (990 francs). Avec GEM WORDCHART vous aborderez les problèmes de mise en page, d'insertion de titres, de composition de textes (990 francs). GEM FONT EDITOR permet la création de votre propre jeu de caractères (990 francs). GEM DRAW BUSINESS LIBRARY est, quant à lui, l'outil indispensable à tout utilisateur de DRAW et WORDCHART : une librairie de 46 cadres et quatre bibliothèques de symboles vous sont proposées pour 429 francs. GEM FONT AND DRIVERS-PACK, pour "driver" toutes les imprimantes, enfin les plus connues (429 francs). Et enfin, GEM PROGRAMMER'S TOOLKIT, indispensable à tous ceux qui veulent ajouter la puissance de GEM à leurs applications en Pascal ou en C (1990 francs).

Pour le DESKTOP, outre la calculatrice, la caméra (un petit utilitaire sympa qui "photographie" des parties d'écran pour pouvoir les retravailler ensuite) et l'horloge que vous récupérez gratuitement, GEM DIARY sera prochainement disponible et permettra de disposer en permanence d'un agenda, d'un réveil, d'un calendrier perpétuel et d'un index. Pour 429 francs, vous n'aurez plus aucune excuse pour arriver en retard à un rendez-vous.

On vous teste tout ça en détail dans les prochains numéros. Salut, les GEMANIAQUES, et à bientôt.



Desktop : Fini les monceaux de papier sur votre bureau : Merci Gem !

LE LIVRE DE L'AMSTRAD PC 1512. Micro-Application. par Bartel et Stein.

Vu comment le vent tourne, on est pas prêt de voir l'Amstrad PC en France. En attendant, on peut toujours rêver sur la bête en se penchant sur cette introduction détaillée. Conçue comme un guide touristique, elle permet de faire une visite guidée de tous les côtés matériels et logiciels de l'Amstrad. Les écrivains ont réellement testé la machine, et livrent de bonnes informations sur la compatibilité logicielle. Ainsi sait-on que Word, Multiplan, dBase III ou Flight Simulator tournent sur l'Amstrad. On trouve également des tests de rapidité sous Basic qui démontrent toute la puissance du Basic2. La structuration poussée du livre permet au lecteur de recueillir les informations qui l'intéressent sans perte de temps. Même si le prix de l'ensemble peut paraître élevé, le fait de pouvoir rêver est inestimable, non ? (99 F, 140 pages)



Présentation : 17.
Bien structuré, plein de jolies illustrations graphiques.

Originalité : 15.
C'est quand même le premier ouvrage sur le sujet, non ?

Intérêt : 14.
On ne va pas très loin dans le mode de fonctionnement de l'Amstrad, mais la présentation est complète.

Style : 12.
Quelques erreurs de traduction, pas mal de répétitions empêchent d'apprécier totalement un ouvrage pourtant tous publics.

LE LIVRE DU G.W. BASIC ET PC BASIC. Micro-Application. par Bommans.

Un livre sur le Basic, à mon avis, ça s'utilise moins souvent que le 49-3 à l'Assemblée Nationale. Surtout qu'un PC, ça sert rarement à cela. Bon, c'est vrai qu'avec l'Amstrad à moins de 6000 F, on peut avoir envie de bidouiller ses petites œuvres personnelles. Mais toujours dans le cas de cet Amstrad, pourquoi irait-on s'emmouscailler à tripoter le GW Basic quand on dispose d'un Basic2 plus rapide et tout aussi complet ? A moins de faire du compatible avec d'autres PC, ce qui peut à la limite se justifier. Quoiqu'il en soit, ce livre n'offre guère plus que maints de ses prédécesseurs en la matière et ne mérite pas d'attentions particulières. (149 F, 325 pages)

Présentation : 11.
La façon dont est construit le livre ne me convient pas, mais ça peut aller pour certains. A chacun ses goûts, non ?

Originalité : 4.
On ne va pas revenir sur le fait que ce genre de bouquin fait des petits plus vite que Jean-Paul II des bénédictions.

Intérêt : 6.
C'est un bouquin pas pire que d'autres sur le genre. Dommage que le genre manque d'intérêt.



Style : 10.
Pas grand-chose à en dire. Quelques phrases lourdes, mais une traduction correcte.

GESTION DE PAIE INFORMATISEE : UN PEU TROP D'IMAGINATION.

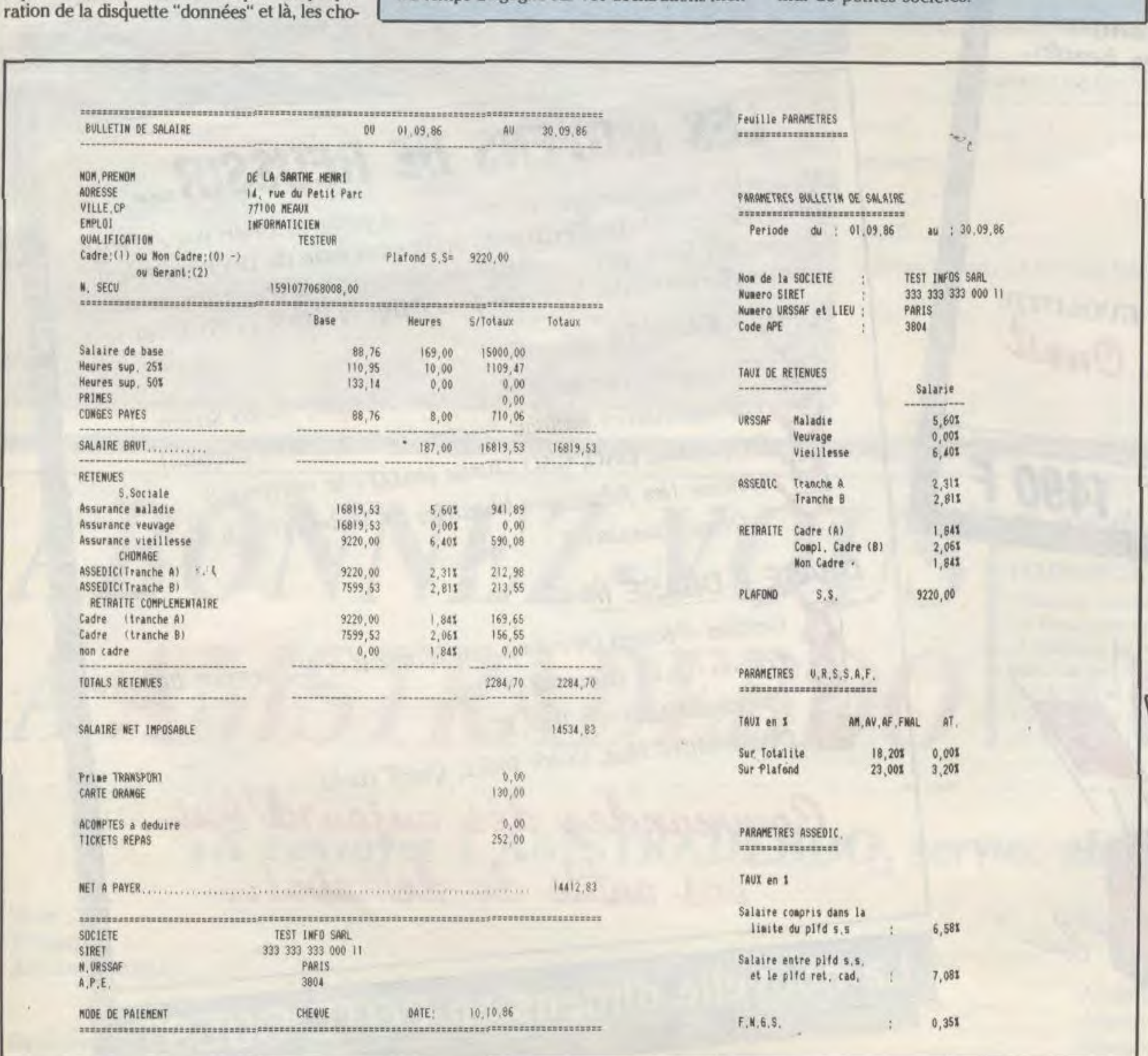
Beaucoup d'entre vous l'attendaient depuis longtemps et il est enfin arrivé. Il ? C'est un logiciel de gestion de paie pour 8 à 18 salariés qui, selon la notice, permet l'établissement des bulletins de paie, des journaux mensuels, et délivre en fin de trimestre les informations utiles aux déclarations URSSAF, ASSEDIC, Caisses de Retraite et de Prévoyance. Alléchés par ce programme, nous nous sommes précipités sur notre PCW8512 pour le tester.



Première surprise : le titre "Paie sous Multiplan" inscrit sur la jaquette, signifie que vous devez posséder le logiciel Multiplan avant de pouvoir utiliser votre programme. Si tel n'est pas le cas, il vous faudra ajouter son prix aux 590F TTC que vous aurez déjà déboursés pour Paie. et surtout, ne pensez pas que cette dépense sera justifiée ensuite par une utilisation fréquente : Multiplan ne sert qu'une seule fois lors de la préparation des disquettes "programme" et "données". Messieurs les éditeurs, un peu de pitié pour les pauvres utilisateurs. Essayez de trouver des accords entre vous.
Une fois votre ordinateur branché et votre CPM chargé, votre première tâche consistera à préparer une disquette "programme", ce qui est sans difficulté si vous possédez Multiplan bien entendu. Ensuite, il vous faudra répéter la même manœuvre pour la préparation de la disquette "données" et là, les choses commencent déjà à se compliquer. Bien que le programme soit prévu pour être utilisé avec un CPC6128, un PCW 8256 ou un PCW 8512, la notice oublie tout simplement de mentionner la marche à suivre lorsqu'on utilise deux lecteurs. Bien que nous soyons persuadés que vous vous sortirez facilement de ce petit problème, nous suggérons aux moins imaginatifs d'entre vous de charger la disquette "données", formatée à 720 Ko, dans le lecteur B et de remplacer A par B dans les deux dernières lignes du paragraphe 2.3. Cette méthode n'est certes pas la plus rapide, mais elle a au moins l'avantage de fonctionner. Vos deux disquettes prêtes, vous allez pouvoir commencer votre premier traitement qui consiste à remplir une feuille de paramètres regroupant la période considérée, les renseignements concernant la société et les différents taux de retenues pour l'URSSAF, l'ASSEDIC et les Retraite et Prévoyance. A moins que vous ne soyez un expert en remplissage de formulaires administratifs, nous vous conseillons d'attendre le jour ou votre comptable est à portée de la main pour commencer à taper vos données car nous avons dénombré 21 taux divers à paramétrer !
Votre exploit accompli, il vous faudra sauvegarder cette feuille en mémoire. La notice est assez succinte à ce sujet, car après avoir taper L(it-Ecrit) et S(auvegarde), c'est à vous de deviner qu'il faut taper (Return) lorsque le message "PARAM" apparaît sous le curseur, et que le O mentionné ne s'appliquant qu'à la demande d'écrasement du fichier précédent.
Le deuxième traitement consiste à entrer les données relatives aux salariés : nom, qualification, salaire de base, retenues, primes, etc... Une remarque à ce sujet : les zones auxquelles vous ne pouvez accéder seront remplies automatiquement grâce aux renseignements contenus dans la feuille PARAM. Cela peut paraître évident, mais il n'en est fait mention nulle part. D'autre part, la première zone de la colonne S/Totaux doit contenir le salaire de base et non pas le taux horaire comme on pourrait le supposer.
Troisième étape de votre route vers la gestion de paie informatisée, la création et l'édition du journal du mois. Une fois encore, la notice laisse une large place à votre imagination. Pour remplir cette feuille, on vous demande de vous positionner en ligne 10 dans la colonne 1. Or, à l'apparition du tableau sur l'écran, on a la surprise de constater que celui-ci se trouve en colonne 34. Vous pouvez bien évidemment revenir à la première colonne en utilisant la touche de déplacement vers la gauche, mais cela prend du temps. Encore un petit conseil, utilisez la touche CUT, c'est beaucoup plus rapide. Quoi qu'il en soit, il aurait été plus rationnel que l'affichage débute effectivement en colonne 1.
Après cette mise en place et la recopie des informations du premier bulletin de salaire grâce aux touches X(terme) et R(ecopie), il vous faudra compléter la zone "depuis feuille" par BULL01, qui correspond au premier bulletin, puis la zone "nom de zone" par LGBULL, ce qui ne correspond à rien et n'est expliqué nulle part une fois de plus. Quant aux deux autres zones à remplir, notre imagination nous a fait défaut et nous nous sommes contentés de les passer avec la touche (TAB). Si vous avez la moindre idée de leur utilisation, nous vous serions reconnaissant de nous faire partager votre découverte.
Dernière étape à franchir, le traitement du trimestre courant. Super, ce paragraphe vous donne des explications (eh ! oui) sur les raisons pour lesquelles vous devez procéder à l'effacement des journaux du trimestre précédent. Malheureusement, les deux explications qui vous sont fournies ne sont pas du tout convaincantes. Premièrement, on vous déclare que ce nettoyage permet d'économiser de la place sur la disquette, ce qui est sans doute vrai, mais qui, une fois encore, ne tient pas compte des utilisateurs de double lecteurs qui peuvent stocker 720 Ko.La deuxième raison invoquée est encore plus surprenante, il est écrit : "ils ne vous serviront plus à rien puisque les déclarations de fin de trimestre sont effectuées et éditées". Pour ce genre de déclarations administratives, il ne nous semble pas superflu de conserver une trace, toujours utile en cas d'erreur constatée par la suite. D'autre part, ces informations seront nécessaires pour les déclarations de fin d'année. On peut d'ailleurs regretter que cette option n'ait pas été retenue par l'éditeur, elle n'aurait certainement pas demandé un gros effort de programmation supplémentaire et aurait amélioré ce logiciel dont la qualité première n'est certes pas la précision de sa notice d'explication.
Même en admettant quelques erreurs de jeunesse de la part de ce programme, qui a cependant le mérite d'être le premier disponible sur le marché, le manque de précision contraste un peu trop fortement avec celle requise pour l'établissement de déclarations importantes dans le fonctionnement d'une société : "paie sous Multiplan" est édité par LOGYS.
Les essais de ce logiciel ont été réalisés avec l'aide de la société Ordividuel à Vincennes.

Présentation/notice : 2
Sans commentaire.
Affichage à l'écran : 10
Présentation correcte dans l'ensemble, sauf pour la création du journal du mois.
Convivialité, ergonomie : 15
Les feuilles reprennent les formulaires existant.
Originalité : 18
Premier logiciel de paie disponible sur Amstrad.
Intérêt : 16
Du temps de gagné sur vos déclarations mensuelles et trimestrielles.
Rapport qualité/prix : 10
en tenant compte du prix de Multiplan.
Puissance et rapidité de traitement : 10
Dans l'ensemble, la saisie des informations est assez longue.

Autres caractéristiques :
Si l'éditeur se décide à réétudier complètement sa notice d'explication et à remédier aux petits défauts du programme, le logiciel devrait rendre de nombreux services à pas mal de petites sociétés.



BULLETIN DE SALAIRE	DU 01,09,86		AU 30,09,86	
NOM, PRENOM	DE LA SARTHE HENRI			
ADRESSE	14, rue du Petit Parc			
VILLE, CP	77100 MEAUX			
EMPLOI	INFORMATICIEN			
QUALIFICATION	TESTEUR			
Cadre:(1) ou Non Cadre:(0) - ou Gerant:(2)		Plafond S.S= 9220,00		
N, SECU	1591077068008,00			
	Base	Heures	S/Totaux	Totaux
Salaire de base	88,76	169,00	15000,00	
Heures sup. 25%	110,95	10,00	1109,47	
Heures sup. 50%	133,14	0,00	0,00	
PRIMES			0,00	
CONGES PAYES	88,76	8,00	710,06	
SALAIRE BRUT..........		187,00	16819,53	16819,53
RETENUES				
S.Sociale				
Assurance maladie	16819,53	5,60%	941,89	
Assurance veuvage	16819,53	0,00%	0,00	
Assurance vieillesse	9220,00	6,40%	590,08	
CHOMAGE				
ASSEDIC(Tranche A)	9220,00	2,31%	212,98	
ASSEDIC(Tranche B)	7599,53	2,81%	213,55	
RETRAITE COMPLEMENTAIRE				
Cadre (tranche A)	9220,00	1,84%	169,65	
Cadre (tranche B)	7599,53	2,06%	156,55	
non cadre	0,00	1,84%	0,00	
TOTALS RETENUES			2284,70	2284,70
SALAIRE NET IMPOSABLE				14534,83
Prime TRANSPORT			0,00	
CARTE ORANGE			130,00	
ACOMPTES a deduire			0,00	
TICKETS REPAS			252,00	
NET A PAYER..........				14412,83
SOCIETE	TEST INFO SARL			
SIRET	333 333 333 000 11			
N, URSSAF	PARIS			
A,P,E,	3804			
MODE DE PAIEMENT	CHEQUE	DATE:	10,10,86	

Feuille PARAMETRES

PARAMETRES BULLETIN DE SALAIRE
Periode du : 01,09,86 au : 30,09,86

Nom de la SOCIETE :	TEST INFOS SARL
Numero SIRET :	333 333 333 000 11
Numero URSSAF et LIEU :	PARIS
Code APE :	3804

TAUX DE RETENUES

		Salarie
URSSAF	Maladie	5,60%
	Veuvage	0,00%
	Vieillesse	6,40%
ASSEDIC	Tranche A	2,31%
	Tranche B	2,81%
RETRAITE	Cadre (A)	1,84%
	Compl. Cadre (B)	2,06%
	Non Cadre	1,84%
PLAFOND	S.S.	9220,00

PARAMETRES U.R.S.S.A.F.

TAUX en %	AM,AV,AF,FNAL	AT.
Sur Totalite	18,20%	0,00%
Sur Plafond	23,00%	3,20%

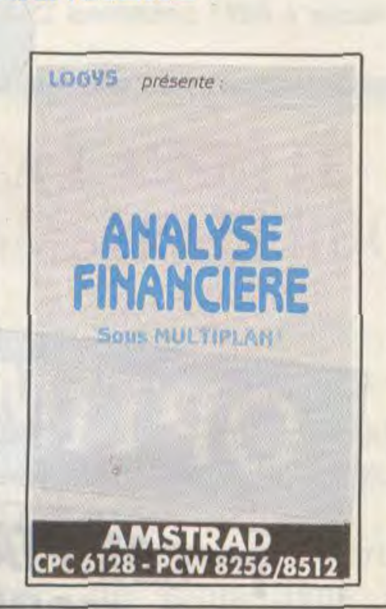
PARAMETRES ASSEDIC.

TAUX en %

Salaire compris dans la limite du plfd s.s :	6,58%
Salaire entre plfd s.s. et le plfd ret. cad. :	7,08%
F.N.G.S. :	0,35%

ANALYSE FINANCIERE

Dans la même série que son logiciel de paie, LOGYS propose également une Analyse financière sous Multiplan permettant de traiter un ensemble de calculs et ratios les plus significatifs en matière de gestion financière à partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultat. Bien que l'emploi de ce logiciel ne soit encore possible qu'avec Multiplan, la qualité de la rédaction de la notice est nettement supérieure à celle de Paie, sauf en ce qui concerne la préparation des disquettes "programme" et "données" où les explications ont purement et simplement été recopiées avec les mêmes oublis. Néanmoins, les commentaires établis avec l'aide expert-comptable sont clairs et détaillés et permettent de simuler les conséquences des décisions financières des petites sociétés. Avec un prix abordable, 240 francs TTC sans Multiplan, cela peut être un investissement rentable (nous l'avons simulé et on peut vous assurer qu'il ne met pas l'entreprise en péril).



AMSTRAD 8256/8512, GUIDE DU BASIC ET DE JETSAM. Sybex. par Jean-Louis Gréco et Michel Laurent.

Moi, j'arrive pas à saisir comment on utilise un dictionnaire de langage de programmation. D'abord, c'est le genre de chose qu'on retrouve, plus ou moins bien faite, dans le manuel d'utilisation. Donc, on peut s'en passer. En plus, à part pour vérifier une syntaxe particulière, ou le format d'une commande, cette disposition n'aide pas vraiment à la mise en œuvre d'une application, et pire à mon sens, ça ne peut servir en rien à plus progresser un débutant. Conclusion : passez votre chemin. (138 F, 300 pages)

Présentation : 15.
Pour chaque commande, son format, un commentaire, et parfois un bout de programme démonstratif. Mais dans le cas présent, c'est pas bien difficile d'y arriver.

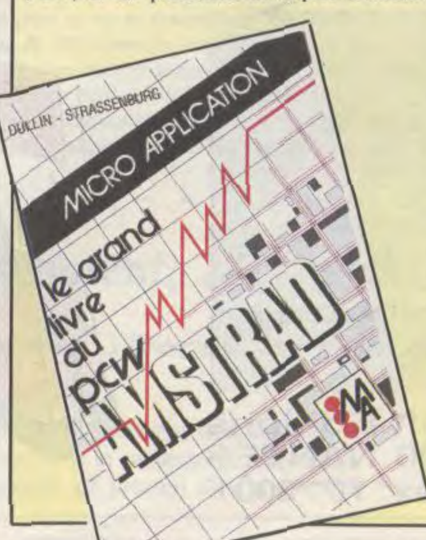
Intérêt : 3.
Aussi affriolant que les pages jaunes de l'annuaire...

Originalité : 13.
C'est vrai que le Basic du PCW n'est pas très souvent abordé. Ça aurait pu être une bonne raison de faire un bon bouquin.

Style : 7.
Pas follement démonstratif, manque de clarté et d'explications.

LE GRAND LIVRE DU PCW AMSTRAD. Micro-Application. Par Dullin et Strassenburg.

En voyant ce bouquin sur mon bureau, j'ai eu une peur. "Flûte, me suis-je dit, encore une recopie de documentation." C'est vrai que Micro-Application est spécialiste de ce genre de resucées indigestes. Pourtant, cette fois-ci, ô surprise, ce livre, s'il ne brille pas par son originalité, offre l'avantage d'être bien foutu, et assez complet dans ses explications. La partie consacrée à Locoscript est beaucoup plus explicite que la documentation du PCW, et est parsemée de copies d'écran.



Grâce à celles-ci, la structure des différents menus et les options disponibles apparaissent en une seule page. La partie sur le CP/M offre à la fois un cours indispensable sur le fonctionnement de ce système d'exploitation, ainsi qu'une approche de logiciels comme Wordstar, Multiplan et dBase II. Sans prétendre être complète, cette présentation est d'un aspect pratique agréable. Les parties sur le Basic et le Logo sont déjà plus survolées, n'offrant d'intérêt que pour les quelques routines d'exemple. Comme toujours dans ces bouquins traduits de l'allemand, on trouve quelques jolies perles, comme la récursivité qui devient la "récursion", qui doit laver plus blanc, je suppose... Bon, en fait, achetez ce livre si jamais la doc ne vous a pas suffi. Sinon, ça n'est quand même pas une œuvre de référence. (179 F, 400 pages)

Présentation : 16.
Les copies d'écran permettent de se passer de moultes explications. Pour le reste, c'est lisible.

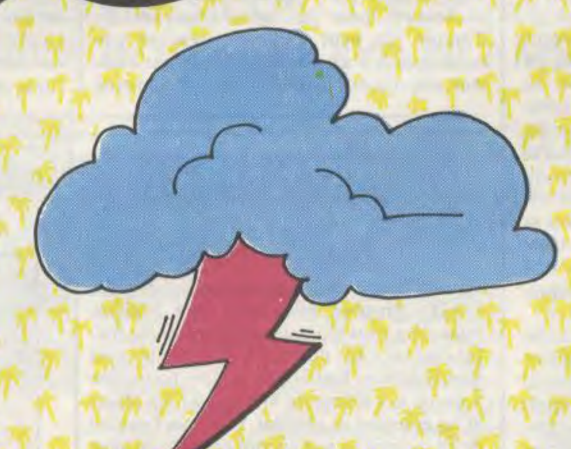
Intérêt : 12.
Il va pas révolutionner le monde du PCW, ce livre, mais c'est un bon concentré de ses possibilités.

Originalité : 10.
Pas une recopie du manuel d'utilisation, mais pas énormément de révélations non plus.

Style : 15.
A part quelques germanismes pas piqués des vers, c'est plutôt bien écrit. Sobre et précis, sans besoin de se torturer la cervelle.

TEMPETE SUR LES LOGICIELS !





OPTIMA Compta

1re COMPTABILITÉ MODULAIRE A MOINS DE 1500 F HT

Un confort de travail et une puissance jamais vu à ce jour ! Imaginez :

- Menus déroulants, fenêtres, aide permanente !
- Saisie sur brouillard !
- Calculatrice !
- Plus de 65.000 comptes !
- Plus de 250 journaux !
- Plus de 120 postes de regroupement paramétrables !
- Nombre d'écritures illimité !
- Historiques mensuels des comptes et des journaux !

Avec OPTIMA COMPTA, découvrez le concept de comptabilité modulaire. N'achetez que ce dont vous avez besoin, module par module :

- Comptabilité générale.
- Comptabilité analytique.
- Tableur comptable.
- Plan de trésorerie.

VOTRE INVESTISSEMENT DEVIENT ALORS EVOLUTIF.

Le nouveau produit Côte Ouest

Pour PC 1512 et compatibles ! Prix HT : **1490 F**

BILAN Plus

LA COMPTABILITÉ GÉNÉRALE QUE L'ON NE PRÉSENTE PLUS !

Sa simplicité d'utilisation et ses performances en font la référence en matière de comptabilité informatique. Jugez plutôt !

- Plus de 60.000 comptes !
- Plus de 200 journaux !
- Nombre d'écritures illimité !
- Dictionnaire des comptes !
- Historiques mensuels des comptes et journaux !
- Edition du compte de résultat et du bilan !
- Lettrage !
- Calculatrice !
- Ligne technique gratuite !

L'efficacité au juste prix

Bientôt disponible sur MSX 2 !!!

Pour PCW 8256/8512 Prix HT : **990 F**

Outils de développement

LES MOYENS DE RÉUSSIR...

*Ne perdez **plus jamais** votre temps à programmer vos **écrans de saisie**, vos **états d'éditions** ou vos **menus de présentation** ! Donnez un **look Pro** à toutes vos réalisations en y intégrant les **menus déroulants**, le **multi-fenêtrage** et **l'aide permanente** !*

TURBO PASCAL ©

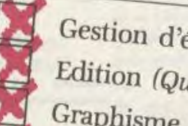
- Gestion d'écrans (*System Builder, Window, Turbo Screen...*)
- Edition (*Report Builder, Printer Toolbox, Turbo Magic...*)
- Graphisme, DAO, CAO (*Turbo HALO : la référence !*)
- Système (*les fabuleuses librairies de Turbo POWER !*)
- ... (*Nous consulter !*)

DBASE II DBASE III ©

- Gestion d'écrans (*Window, Quick code II & III, Genstar III*)
- Edition (*Quick Report II & III*)
- Graphisme (*dGraph II & III*)
- Divers (*dUtil Plus, Quick Index, Quick Pack*)

Commandez dès aujourd'hui vos outils de demain !...

La nouvelle dimension COTE OUEST



Nom :
Prénom :
Profession :
Adresse :

CP : Ville

Je suis intéressé par :
☐ BILAN Plus ☐ OPTIMA Compta
☐ Outils de développement



COTE OUEST Soft Editions
3 rue Fabert - 44100 NANTES
Tél. : 40.73.74.33 - Télex : 701 300 F



CONCOURS

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :

- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs /an (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
: ....
: ....
Ordinateur utilisé : ....

Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐	170 Frs ☐
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐	260 Frs ☐
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐	400 Frs ☐

HIT "PARADE"

Chaque semaine, le hit parade des meilleures ventes de logiciels pour vos Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Et, pour vous y retrouver, les appréciations des spécialistes d'Amstradebdo.

(Avec la participation de Cadre, Guillemot, Innelec et Micromania).

GOLD HITS d'Us Gold : 1

Avec un nom comme ça, aucun doute possible : il s'agit d'une compilation ! US Gold nous offre quatre de ses meilleurs titres sur une même disquette pour le prix d'un seul logiciel. Raid ! (arcade), Beach Head II (arcade), Daley Thompson's Super Test (simulation sportive), et Alien 8 (arcade/aventure) sont au menu.

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : dépend des jeux.
ANIMATION : idem
BRUITAGES : pareil

GHOST'N GOBLINS d'Elite : 2

Un horrible monstre a enlevé votre fiancée ! Pour la retrouver, vous devez traverser des cimetières, combattre des fantômes, des morts vivants, des lutins, et bien d'autres horreurs encore... Heureusement, différentes armes vous seront accessibles tout au long de votre quête, comme des épées, des poignards, des boules de feu...

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ****
ANIMATION : ***
BRUITAGES : *****

CAULDRON 2 de Palace Software : 3

Les citrouilles contre-attaquent ! Enfermé dans un château hanté et destiné à être sacrifié au prochain Halloween, vous devrez vous en échapper avant qu'elles ne vous tuent. Pour une grosse boule rebondissante comme vous, ça ne devrait pas être trop difficile ! Mais attention aux différents gardiens qui viendront vous barrer la route.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ***
ANIMATION : ****
BRUITAGES : **

GREEN BERET d'IMAGINE : 4

Vous êtes un Béret Vert, un soldat spécialement entraîné pour les missions dangereuses, un as du combat au corps à corps, et un expert en maniement de toutes les armes. Vous avez été envoyé par le Haut Commandement chez l'ennemi pour délivrer des prisonniers. Serez-vous de taille ?

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : *****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : ****

BIGGLES de Mirrorsoft : 5

Avez-vous l'étoffe d'un héros ? Dans la peau de Biggles, un soldat de la première guerre mondiale, vous devrez trouver les plans d'une nouvelle arme meurtrière Allemande et les photographier pour que votre sosie des années 80 puisse en détruire la version définitive qui menace le monde ! Biggles, c'est deux jeux en un.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ***
ANIMATION : ***
BRUITAGES : ****

IMPOSSIBLE MISSION d'Epyx : 6

En tant que Sauveur de l'Humanité, vous devez retrouver le code secret de mise à feu d'un arsenal nucléaire, volé par un professeur maléfique devenu fou qui menace de détruire la Terre. Dure mission, car les codes sont cachés dans un labyrinthe souterrain et gardés par des robots meurtriers.

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : *****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : *****

STREET HAWK d'Ocean : 7

Adapté du feuilleton du même nom (Tonnerre Mécanique pour nous autres français), Street Hawk vous met dans la peau de Jesse Mach, policier motard qui se transforme en super-flic quand il enfourche sa moto de l'avenir, le Street Hawk, pour aller combattre les truands et les malfrats de la ville.

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : ****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : ***

ZOMBI d'Ubi-Soft : 8

"Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre". Les morts-vivants ont envahi le monde ! Seul un groupe de jeunes gens a réussi à en réchapper en hélicoptère. Mais ils sont tombés en panne d'essence, et doivent atterrir sur le toit d'un supermarché pour refaire le plein de carburant. Supermarché bien évidemment envahi par les zombis...

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****

THEY SOLD A MILLION II de Hit-Squad : 9

Encore une compilation de US Gold. Vous retrouverez sur une seule disquette certains des logiciels qui se sont le plus vendu : Bruce Lee (arcade/aventure), Match Point (tennis), Match Day (football), et Knight Lore (arcade/aventure). De quoi vous faire passer de bons moments.

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : variable
ANIMATION : idem
BRUITAGES : pareil

STRIKE FORCE HARRIER de Mirrorsoft : 10

Un simulateur de vol dans lequel vous devrez faire preuve d'une grande adresse pour venir à bout de tous vos adversaires et mener à bien votre mission.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ***

DESERT FOX de Sydney : 11

Glissez-vous dans le peau du Maréchal Rommel, et partez à la conquête du désert. Vous devrez détruire les tanks ennemis, ou Alliés dans le cas présent, abattre les avions, mitrailler les fantassins... Un grand jeu de massacre, en somme, dans la lignée de Beach-Head.

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : *****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : ***

WINTER GAMES d'Epyx : 12

Ou comment participer aux jeux olympiques d'hiver sans se fatiguer... Pour jouer aux différentes disciplines, il vous suffira de posséder un bon joystick très solide.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ******
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****

L'AFFAIRE VERA CRUZ d'Infogrames : 13

Un cadavre a été découvert dans la région stéphanoise. En temps qu'inspecteur de la Brigade Criminelle, vous avez été dépêché pour résoudre cette énigme et découvrir le meurtrier. Les témoins ne sont pas très coopératifs et vous devrez faire preuve de ruse et de logique.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ***
ANIMATION : Néant
BRUITAGES : *

KUNG FU MASTER de Data East : 14

Kung Fu Master est l'adaptation d'un jeu de café du même nom. Vous êtes un maître des arts martiaux, et vous devez aller délivrer votre fiancée enlevée par un génie du mal. Comme de bien entendu, sa demeure est protégée par des monstres en tous genres, que vous devrez vaincre avant de l'affronter en personne...

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ***

BATMAN d'Ocean : 15

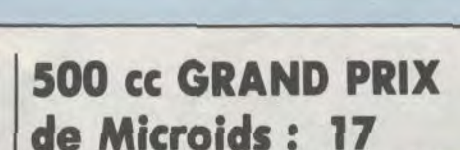
Batman est un super-héros qui combat les truands dans la ville de Gotham City avec son équipier Robin. Mais celui-ci a été enlevé par l'ennemi juré de Batman, le super-vilain appelé Le Jocker. N'écoutant que votre courage, vous vous ruez chez le vilain, malgré les centaines de pièges qu'il ne manquera pas de vous tendre...

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****

COMMANDO d'Elite : 16

Quelle horreur ! Votre unité vous a perdu en plein territoire ennemi, et vous devez à tout prix la rejoindre. Il ne vous reste qu'une solution : foncer dans le tas, tuer le plus d'ennemis possibles, et prier pour arriver entier dans vos lignes...

INTÉRÊT : ***
GRAPHISME : ****
ANIMATION : ***
BRUITAGES : ***



500 cc GRAND PRIX de Microids : 17

Les moteurs vrombissent, le départ va bientôt être donné. Le drapeau à damiers vient de tomber : la course commence. L'écran est divisé en deux : à gauche, moi, et à droite, mon adversaire. Je prends de la vitesse et le dépasse sans trop de problèmes. Mais il est là, il me talonne de près...

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****

KNIGHT RIDER d'Océan : 18

Knight Rider, on le connaît en France sous le nom de K 2000. C'est l'histoire de Michaël Knight, le conducteur de Kitt, une voiture-ordinateur presque vivante, et qui doit abattre tous les hélicoptères qui lui tirent dessus.

INTÉRÊT : **
GRAPHISME : ***
ANIMATION : **
BRUITAGES : ***

REVOLUTION de Vortex : 19

Dans la lignée de Highway Encounter du même éditeur, Revolution est jeu d'arcade dans lequel la réflexion joue un grand rôle. Vous dirigez une boule sur huits niveaux, et dans chacun d'eux il y a quatre énigmes à résoudre. Pas évident du tout, mais très joli.

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : ****

BILLY LA BANLIEUE de Loriciels : 20

Billy le rocker, c'est un loubard de banlieue qui traîne dans la rue avec un seul but : découvrir de nouveaux jeux vidéo et les essayer ! Mais des fois, il fait pas attention, et fait des bêtises. Alors quand les policiers rôdent, il cherche plutôt à les éviter...

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : ****
BRUITAGES : ****

THEY SOLD A MILLION III d'Hit-Squad : 21

C'est la toute dernière compilation de US Gold. Dessus, vous retrouverez Fighter Pilot (simulateur de vol), Rambo First Blood Part II (arcade), Kung Fu Master (arcade), et Ghostbusters (arcade).

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : Dépend des jeux
ANIMATION : idem
BRUITAGES : pareil

SAPIENS de Loriciels : 22

En pleine période préhistorique, la tribu des Pieds Agiles a été massacrée par celle des Hyènes Folles. Vous Tamroc, le seul survivant, vous partez alors à la recherche de nouveaux territoires pour vous installer. Mais les temps sont très durs, et vous devrez d'abord apprendre à survivre...

INTÉRÊT : *****
GRAPHISME : ******
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ***

THE WAY OF THE TIGER de Gremlin Graphics : 23

Pour pouvoir entrer dans la catégorie des maîtres en Arts Martiaux, vous devrez d'abord vous confronter à plusieurs adversaires ayant chacun leur spécialité (karaté, saï, etc.) que vous devrez vaincre à tout prix.

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****

MISSION ELEVATOR de Rushware/Micropool : 24

Des terroristes étrangers, Russes probablement, ont envahi un immeuble en plein centre de New York. Reagan envoie donc le meilleur agent de la C. I. A, c'est-à-dire vous, pour déloger les affreux et les renvoyer chez eux.

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : ***
ANIMATION : ***
BRUITAGES : ***

MARACAIBO de Loriciels : 25

Vous êtes l'agent secret 008, et pendant une mission sous-marine, votre coéquipier, 009, s'est fait enfermer dans une cage. Vous devez donc le délivrer à tout prix avant qu'il ne manque d'oxygène, et pour ce faire, retrouver la clé de sa cage, perdue quelque part au fond de la mer.

INTÉRÊT : ****
GRAPHISME : *****
ANIMATION : *****
BRUITAGES : ****